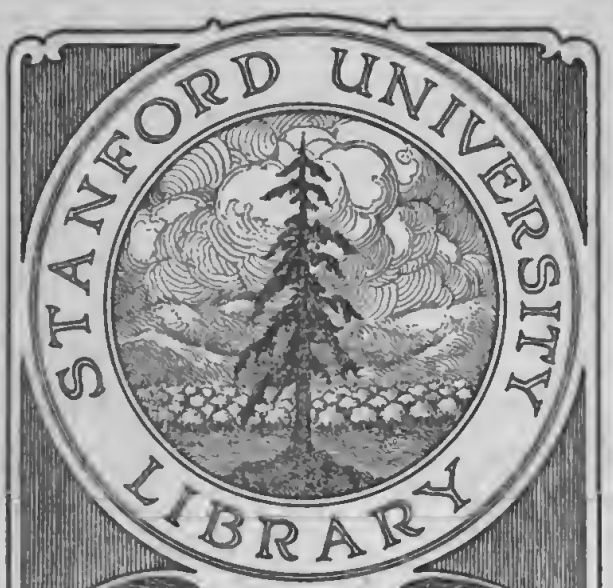
Zettler, M.

Die bewegungsspiele.

796 .Z61 C.1
Die Bewegungsspiele. I
Stanford University Libraries
3 6105 047 030 106

796
Z61



From the library of the late
Dr. Leo Burgerstein

Gift of

School of Hygiene and
Physical Education for Men

796
Z61
V 97

Die

Bewegungsspiele.

Ihr Wesen,

ihre Geschichte und ihr Betrieb.

Von

M. Zettler.

Mit 52 Abbildungen.

Wien und Leipzig, 1893.
Verlag von A. Pichler's Witwe & Sohn,
Buchhandlung für pädagogische Literatur.

422087

K. und k. Hofbuchdruckerei Karl Prochaska in Teschen.

Vorwort.

Die Bewegung zu Gunsten der Jugendspiele hat in den letzten Jahren eine so weit- und tiefgehende Gestalt gewonnen, daß es wohl als zeitgemäß gelten kann, einen geschichtlichen Überblick über das Auftreten und Vorwalten der mancherlei Spiele zu den verschiedenen Zeiten und bei den einzelnen Völkern der Erde zu bieten. Leider sind die hierbei in Frage kommenden vorhandenen Nachrichten dürftig und lückenhaft, indem dieselben meist nur beiläufigen Aufzeichnungen entspringen und sehr selten die Absicht vorliegt, der Nachwelt eine genaue Darstellung der zur Zeit üblichen Spiele zu übermitteln.

Zu vorliegender Arbeit fand der Verfasser eine sehr dankenswerte Vorarbeit in dem Werke von G. U. A. Vieth „Versuch einer Encyklopädie der Leibesübungen", von welcher der erste Teil 1794, der zweite 1795 und der dritte 1818 erschienen ist. Vieth hatte sich allerdings ein weiteres, das ganze Gebiet der Leibesübungen umfassendes Ziel gesetzt, was ihn natürlich auch veranlaßte, alles das mit aufzunehmen, was ihm von den Bewegungsspielen der verschiedenen Völker bekannt war. Vieth's Werk ist zur Zeit ganz selten geworden und daher den meisten sehr unbekannt, deshalb wurde in die vorliegende Schrift aus genanntem Werke alles einschlagende Material vollständig aufgenommen, abgesehen von den hier und da sich notwendig machenden Kürzungen und redaktionellen, neuerer Forschung entsprechenden Verbesserungen. Unter den dem Verfasser zugängigen ethnographischen Werken war es besonders Dr. Friedr. Ratzel's Völkerkunde, welche mancherlei des brauchbaren Stoffes bot. Bei der Darstellung der Spiele von Althellas war ihm zunächst das Werk von Dr. J. H. Krause, „Die Gymnastik und Agonistik der Hellenen", sodann „Die leibliche Erziehung bei den Griechen und Römern" von Dr. L. Grasberger zur Hand. Die gediegenen Arbeiten von Dr. K. Weinhold, „Altnordisches Leben" und „Die

deutschen Frauen in dem Mittelalter", ferner Dr. A. Schultz, „Das höfische Leben zur Zeit der Minnesänger", sowie J. V. Zingerle, „Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter" boten ihm reichen Stoff zu seiner Bearbeitung der Spiele des deutschen Mittelalters. Vor allem wiesen die genannten Werke den Verfasser auf die Quellen hin, wo er für seine Zwecke des brauchbaren Stoffes in reichem Maße selbst schöpfen konnte.

Die Spiele Englands, die in neuerer Zeit in Deutschland vielfache Beachtung und bemerkenswerte Anerkennung gefunden haben, sind im vorliegenden Werke eingehend berücksichtigt worden und haben durch Oberlehrer Dr. Rucktäschel in Chemnitz eine selbstständige, sich auf die englische Spielliteratur gründende Bearbeitung erfahren. Wiederholt war derselbe in England und hatte dortselbst mehrfach Gelegenheit, die Spiele durch eigene Beobachtung kennen zu lernen.

Es würde sicher als Lücke eines Werkes, das sich mit der Geschichte der Spiele ausführlich beschäftigt, zu gelten haben, wenn nicht zugleich über den psychologischen Untergrund aller Spielthätigkeit, sowie über das Wesen des Spieles selbst eingehendere Erörterungen angestellt würden. Diese Anschauung führte den Verfasser zu der Aufnahme der beiden ersten Abschnitte. Sodann muß als selbstverständlich gelten, daß ein Werk mit dem angegebenen Ziele sich schließlich auch mit den gegenwärtigen Spielen des Vaterlandes wenigstens insoweit zu beschäftigen hat, daß es die beliebtesten, gebräuchlichsten und vorzüglichsten besonders hervorhebt und die pädagogischen Mittel, welche die Spielthätigkeit zu erregen, zu beleben und zu erhalten imstande sind, einer eingehenden Besprechung unterwirft. Daher reiht sich dem dritten, geschichtlichen Teile als vierter der praktische über den Betrieb der Spiele an.

Möge dieses Werk, das gegenüber der vorhandenen reichhaltigen Spielbuchliteratur dennoch den Anspruch zu erheben wagt, eine Lücke in derselben auszufüllen, überall geneigtem Wohlwollen begegnen und sich viele Freunde erwerben.

Chemnitz, den 1. August 1893.

M. Zettler.

Inhalt.

Seite

Vorwort.

I. Der Nährboden des Spieltriebes 1

II. Das Spiel und seine Bedeutung 11

III. Zur Geschichte der Spiele 29

1. Die alten Ägypter 29

2. Griechenland 35

3. Italien 47

4. Asiatische Völker 49

5. Australische Völker 57

6. Indianer Amerikas 67

7. Vereinigte Staaten Nord-Amerikas 75

8. Kanada 80

9. Afrikanische Völker 83

10. Die Türken 87

11. Die Russen 89

12. Die germanischen Völker des Nordens 91

13. Spanien und Portugal 98

14. Frankreich 104

15. England und Schottland 131

16. Holland 161

17. Deutschland 163

IV. Betrieb der Spiele 273

Verzeichnis der Spiele 311

I.

Der Nährboden des Spieltriebes.

Ein natürlicher Ausfluß des dem Menschen innewohnenden mächtigen Thätigkeitstriebes ist die Lust und Freude am Spiel. Mit dem Erwachen des geistigen Lebens beim Säuglinge lassen sich bei ihm auch schon die Anfänge zur Spielneigung nachweisen. Wie erheitert sich sein Gesichtchen, wenn die Wärterin vor ihm die Klapper schwingt! Wie zappelt das kleine Wesen auf den Armen der Mutter, wenn Brüderchen oder Schwesterchen „hasch, hasch!“ oder „guck, guck!“ mit ihm macht! Und kaum hat der junge Weltbürger den ersten Schritt gewagt, da ergreift er auch schon freudig die dargebotenen Hände zum „Ringelringel-Reihentanze.“ Dergleichen Wahrnehmungen sind keineswegs vereinzelt oder gewissen Kreisen und Volksschichten eigen, nein, sie sind vielmehr überall auf der ganzen Erde bei allen Völkerschaften zu sammeln, gleichviel ob dieselben die höchsten Stufen der Kultur erstiegen haben oder noch im rohen Zustand der Natur verharren. Als seiner Zeit die fernen Inseln der Südsee entdeckt wurden, da fand man, daß körperliche Übungen nicht nur einen wesentlichen Teil der Beschäftigungen überhaupt, sondern auch des Zeitvertreibes, der Lustbarkeiten ihrer Bewohner insbesondere ausmachten. Die Spiele der Kinder bestanden, wie allenthalben, so auch hier, aus körperlichen Bewegungen, und es war merkwürdig, daß sie denen, die wir täglich von unsern Knaben anstellen sehen, in allen Stücken ähnlich waren. Laufen, Ringen, Springen, Werfen und dergl. sind eben so natürlich, und der Mensch wird so unmittelbar dazu veranlaßt, daß es nicht auffallend ist, diese Übungen auf der ganzen Erde verbreitet zu sehen. Ja, es gibt der verbürgten Nachrichten genug, welche darthun, daß sich schon im grauen Altertum die Jugend mit zum Teil fast gleichen Spielen ergötzt hat wie die heutige, die sich regt im freudigen Lichte des Tages. „Denn was dem rein Menschlichen angehört, bleibt frei von dem Wechsel der Systeme oder Moden.... Mitten im Wechsel und Verschwinden der mächtigsten Dinge lassen diese unscheinbaren Kleinigkeiten eine Stetigkeit und Dauer erkennen, die nur etwa dem Gestirne, das ewig auf derselben Bahn wiederkehrt, vergleichbar erscheint... Über

der äußern wandelbaren Natur steht unwandelbar die unseres Herzens, unserer Neigung und Liebe."

Bei solcher Allgemeinheit der Neigung zum Spiele, bei solcher Universalität einer ganzen Reihe von Spielen kann es gar nicht anders sein, als daß im Spiele etwas rein Menschliches zu Tage tritt, etwas, das in der Eigenart des menschlichen Seins und Wesens seine tiefste und letzte Begründung findet. Nicht ganz ohne Interesse kann es daher sein, einmal nach diesen treibenden Kräften zu forschen, die durch ihre gleichartigen Erzeugnisse nach außen hin gewissermaßen ein Band erscheinen lassen, das die ganze Menschheit der Vergangenheit und Gegenwart umschlingt.

Wie leicht ersichtlich, wird beim Spiel der Thätigkeitstrieb, d. h. der im Innern des Menschen liegende unwiderstehliche Drang, sich zu regen und zu bewegen, nur nach gewissen Richtungen hin, unter bestimmten Modifikationen in Anspruch genommen. Wegen dieser Eigenartigkeit und um dieselbe kurz zu kennzeichnen, spricht man auch, den Teil als selbständig bezeichnend, von einem im Menschen liegenden besondern Spieltriebe. Dieser Sprachgebrauch ist aus gleichem Grunde bei den vorliegenden Untersuchungen beibehalten worden.

Die ersten Anregungen zur Spielthätigkeit sind auf innere Vorgänge zurückzuführen, auf Strebungen und Wallungen in den verschiedenen seelischen Gebieten. Je mehr oder je weniger die eine oder die andere Richtung in den Vordergrund tritt und für das hieraus entspringende Thun maßgebend oder zielbewußt wirkt, um so verschiedengestaltiger werden sich auch die Spieläußerungen für die Außenwelt bemerklich machen. Diese Verschiedenheit ist daher nicht etwas Nebensächliches oder von außen zufällig Hinzugekommenes, oder von äußern Verhältnissen Bedingtes, sondern sie findet ihre erste und hauptsächlichste Begründung im Innern des Menschen.

Beobachtend folgt schon der Säugling dem Thun der Mutter, den Arbeiten der Wärterin, den Regungen seiner Umgebung. Bald versucht er auch nach seiner Weise das Wahrgenommene darzustellen. Nach dem Klötzchen, mit dem gepocht wurde, greift das kleine Wesen und stellt Versuche im Pochen an, den rollenden Ball hebt es eifrig auf, um ihn ebenfalls durch Hinwerfen zum Rollen zu bringen. Das Schnappen des Goldfisches im Glase, das Pusten der Lokomotive, das Bellen des Hundes, das Brummen der Kuh sind bald beliebte Versuchsstücke zur Nachahmung.

Je mehr das Fassungsvermögen, das geistige Leben, die körperlichen Kräfte des Kindes erstarken, je älter und größer es wird, um so deutlicher, wahrnehmbarer und bestimmter tritt das Bestreben auf, das Beobachtete nachzuahmen, um sich damit Kurzweil und Belustigung zu verschaffen. Es entgehen daher nirgends die verschiedenen Beschäftigungen der Angehörigen der Kinder deren nachahmender Thätigkeit. „Wie überall in der Welt," schreibt F. Ratzel in seiner Völkerkunde, „sieht man in Uganda die Kinder die Spiele und Beschäftigungen der Erwachsenen nachahmen." Überall werden deshalb die ältern Geschwister mit ihren Spielen, ohne es besonders zu beabsichtigen, die Lehrmeister für die jüngern. Das Walten des Nachahmungs-

triebes wird dadurch Ursache, daß sich die Spiele von Geschlecht zu Geschlecht vererben. Wie die Mutter den Säugling wartet und pflegt, so geberdet sich überall die beobachtende Tochter ihrer Puppe gegenüber. Was die Köchin in der Küche hat sehen lassen, das wird das spielende Mädchen auch bald in ihrer Spielküche versuchen. So geben weiter die verschiedenen Berufsthätigkeiten der Väter den Söhnen reichen Stoff für ihre Spiele. Dort ahmen sie die Gepflogenheiten der Handwerker, dort die der Bauern oder die der Jäger nach. Ziehen im Spätsommer die Soldaten hinaus in das Manöver, flugs scharen sich in Dorf und Stadt die Knaben zusammen und die Soldatenspiele mit ihren papiernen Hüten, improvisirten Fähnchen, unbewüchsigen Stöcken, hölzernen Flinten und Säbeln stehen im Vordergrunde der Jugendlust. Und weiter, wenn in einem Orte Seiltänzer oder ähnliche Künstler mit ihren Schaustellungen einkehren, dann findet der Nachahmungstrieb der Jugend reichen Stoff zu neuen anregenden Spielen. Jeder Balken, jede Barriere wird zum „Laufseil" und jedes weiche Grasfleckchen zur Bühne der nachzuahmenden Künste.

Bekanntlich sind viele Regungen und Bewegungen einzelner Tiergattungen und Tierarten, sowie auch die gewisser Menschen typisch. Beispielsweise sei nur an das eigentümliche Scharren, Trampeln und Schnauben der Pferde, an das eigenartige Hüpfen der Hasen auf dem Felde, an das lauernde Hocken der Frösche, sowie an die durch Berufsthätigkeit bedingten Körperhaltungen und Bewegungen gewisser Handwerker erinnert. Verfallen nun spielende Kinder darauf, derartige Erscheinungen in den Kreis ihrer Spiele zu ziehen, so kann es gar nicht anders sein, als daß solche Spiele, wenn sie sich auch nicht ganz gleichen, so doch einander an den verschiedensten Orten ungemein ähnlich sein müssen. Daher gilt heutigen Tages noch, was schon Plato (Gesetze VII, 4) seiner Zeit sagte: „Manche Art von Spielen ist für Kinder so ganz natürlich, daß sie dieselben nahezu selbst erfinden, wenn sie zusammenkommen."

Es muß daher auch als selbstverständlich gelten, daß gewisse Eigenheiten, eigenartige Beschäftigungen und Belustigungen eines ganzen Volkes auch durch das Spiel der betreffenden Kinder ihren Ausdruck erhalten. Die Spiele der Kinder der Hawaier sind wie überall in allen Ländern Nachahmungen des Thuns der Eltern. Kleine Schiffchen sind ihnen ein häufiges Spielzeug, auch tanzen sie und spielen gleich den Erwachsenen gern mit Bällen, deren sie mehrere gleichzeitig nach Art der Gaukler in die Luft werfen und fangen. Vom 10. Jahre an geht bei den Eskimo das Spiel durch Übungen im Jagdboot, im Fischen, Vogelfangen und Bogenschießen in Ernst über. Das Spurensuchen, in welchem der Namaqua hervorragendes Talent entfaltet, wird schon früh von den Knaben geübt, welche ihre Väter auf die Jagd begleiten. Die kriegerischen Gallavölker Afrikas überlassen schon den Kindern Bogen und Pfeile zum Spiele. Bei den Anamiten ist die Armbrust die beliebteste und verbreitetste Waffe, die unzertrennliche Begleiterin der Krieger, daher dienen daselbst auch Miniatur-Armbrüste als Kinderspielzeug. Bei den malayischen Stämmen üben sich die Knaben, sobald sie können,

mit Bogen und Pfeil, und wo die Kopfjäger zu Hause sind, sogar in der Enthauptung von Strohmännern.*)

Frühzeitig machen sich unter den Kindern bei der Wahl der Spiele, trotz der Allgewalt des Nachahmungstriebes, Unterschiede zwischen den Liebhabereien der Knaben und Mädchen bemerklich. Obschon es auch richtig ist, daß ein ausschließlicher Umgang eines Knaben mit nur Mädchen oder eines Mädchens mit nur Knaben die Entfaltung des Geschmacks an den einzelnen Spielen wesentlich beeinflussen kann. Jedoch in allen solchen Fällen kann es sich nur um ein Hinhalten des Aufkeimens der natürlichen Regungen und Wünsche handeln. Über kurz oder lang wird dennoch der Unterschied des Geschmacks an den verschiedenen Spielen, den das Geschlecht bedingt, zum Durchbruch kommen. Sinnig und schön hat schon die altgriechische Sage diese natürlichen Verhältnisse bei ihrem Helden Achilles zur Darstellung gebracht. Von den ersten Jahren seiner Kindheit weiß Pindar zu singen:

„Der blonde Achill, in Philyra's Wohnungen weilend noch,
Spielt als Kind schon große Thaten, häufig mit jungem Arm
Kurzbeschlag'nen Wurfspeer schwingend, brachte den Winden gleich
Den wilden Leu'n in mörderischem Kampf den Tod,
Erlegte Eber und trug mit keuchender Brust
Sie zum Kentauren, des Kronos Sohn, heim,
Sechsjährig erst und so hernach die ganze Zeit."

Die um das Leben besorgte Mutter des mutigen Knaben verkleidet ihn als Mädchen und bringt ihn unter die Töchter des Königs Lykomedes, damit er mit denselben in gleicher Weise erzogen werde und unerkannt bleibe. Als aber der den Achill aufsuchende Odysseus glaubte, ihn gefunden zu haben, wußte er mit List das wahre Verhältnis zu ergründen. Er ließ mit den Geschenken für die Jungfrauen auch Waffen herbeibringen und dann, als nahe ein Feind, die Trompeten blasen, worauf die Mädchen erschreckt flohen, Achilles aber kampfesmutig zu den Waffen griff und sich dadurch verriet.

Diese schon frühzeitig bei Knaben und Mädchen nachweisbare Verschiedenheit in der Spielthätigkeit mag wohl in vielen Fällen ein Ausfluß, eine Frucht der Erziehung sein. Wie oft ist ja zu bemerken, daß die Eltern in der Auswahl der Spielgeräte von allem Anfang an auf das Geschlecht der Kinder Rücksicht nehmen, so daß schon hierdurch die Spielneigung eine gewisse Richtung erhält. Eine große Seltenheit dürfte es z. B. wohl sein, wenn der jährige Knabe nicht schon ein Pferd mit Peitsche und das jährige Mädchen nicht eine Puppe bekommen hätte. Weiter ist so oft zu beobachten, daß der Vater gern seine Buben auf die von ihm seiner Zeit als Knabe liebgewonnenen Spiele aufmerksam macht, während andernteils dies die Mutter bei ihren Mädchen ebenfalls nicht fehlen läßt. Und wie oft schon feine und leise Andeutungen der Eltern auf das Kindesgemüt von tiefgehender, nachhaltiger Wirkung sind, ist bekannt genug. Wie dem auch sei, so darf dennoch hierbei

*) Bei diesen ethnographischen Angaben folgten wir Dr. Friedr. Ratzels Völkerkunde.

die von der Natur gesetzte verschiedene Bestimmung der beiden Geschlechter nicht aus dem Auge gelassen werden. Die sich in diesen Verhältnissen von selbst ergebende soziale Stellung des Mannes der Frau gegenüber, sowie die hierdurch bedingte auseinandergehende Beschäftigung und Lebensweise der Geschlechter bei allen Völkern und zu allen Zeiten haben in gleicher Weise nach den beiden angegebenen Richtungen hin besondere Neigungen, Gewöhnungen, Liebhabereien so verdichtet, daß man wohl mit vollem Rechte behaupten kann, daß das Gesetz der Vererbung auch bestimmend auf die Äußerungen des Spieltriebes einwirkt. Wie sich geistige und körperliche Eigenheiten und Fähigkeiten oft mit seltener Treue und Beharrlichkeit auf die Nachkommen übertragen, ist bekannt genug, warum sollten daher die Eigentümlichkeiten, die mit dem Geschlechte verknüpft sind, eine Ausnahme machen? Sehr treffend berührt dieses Verhältnis schon ein Schriftsteller des 17. Jahrhunderts: „Dem Frauenvolk klebet eine sonderliche Zuneigung gegen die Kinder an. Das siehet man an den kleinen Töchterlein, welche, obwol sie noch nit wissen, ob sie Mägdlein seind, noch viel minder, warumb sie solche seind, dennoch in ihren Kinderspielen aus Lumpen zusammengemachte Docken herumbtragen, wiegen, einsätschen und versorgen; dahingegen die Knaben mit Häuslebauen, Steckenreiten, Degen und Bixen, auch Altärleinmachen beschäftigt seind." (Arche Noes S. 323, Dillingen 1693).

Sehr gern hat das Kind ferner solche Spiele, bei welchen sein Thätigkeitstrieb frei schaffen, seine Phantasie unbeschränkt walten, wo es abändern, umbilden und erfinden, sein Verstand und Witz sich frei bethätigen kann. Ganz zutreffend sagt daher Jean Paul: „Das Spiel ist die erste Phantasie des Menschen" (Levana §. 47). Die beliebtesten Spielmittel reicht die Natur den Kleinen selbst dar. Steinchen und Sand zum Häufeln und zum Auseinanderstreuen, angefeuchtete Erde mit ihrer bequemen Bildungsfähigkeit, ein rieselndes Bächlein, das sich leicht eindämmen und ohne Mühe in andere Bahnen leiten läßt, seichte Tümpel und Pfützen zum Aufsetzen von Kähnen und Schiffchen aus Papier oder Holz haben überall das Interesse der spielenden Kinder erregt und werden immer beim Kinderspiel von großer Bedeutung bleiben. Weiter ist die Freude an allerlei Früchten und Erzeugnissen der Natur allen Kindern gemein. Sie spielen gern und oft leidenschaftlich mit Bohnen, Nüssen, Obst, Eiern, Muscheln und ähnlichen Dingen. Bei solchem einfachen Spielzeug, das dem sinnenden Schaffenstriebe und dem jugendlichen Gestaltungsdrange ein weites freies Feld verleiht, können die Kinder in unermüdlicher Thätigkeit täglich und stundenlang verharren, gleichviel ob dies geschieht in den gemäßigten Ländern des Nordens oder im Sonnenbrande des Südens. Denn auch von Uganda wird berichtet, „wie überall in der Welt, formen die Kinder am Wege Lehmkuchen." Und daß schon im hohen Altertum es auch also war, davon gibt Homer mit folgenden Worten uns Kunde:

„....wie etwa den Sand ein Knab' am Ufer des Meeres,
Der, nachdem er ein Spiel aufbaut in kindischer Freude,
Wieder mit Hand und Fuß die Häuflein spielend verschüttet."

Nicht selten ist weiter zu beobachten, daß Kinder die Gelegenheit nehmen, das Wahrgenommene, das Durchlebte immer von neuem spielend zu durchfühlen und darzustellen. Über die Mittel, wie dies auszuführen ist, herrscht selten Verlegenheit. Des Kindes Phantasie hilft hierbei bald über alle Hindernisse hinweg; denn was jeweilig zur Hand ist, ist meist genügend. Daher wird beispielsweise das Steckenpferd immer ein beliebtes Spielzeug bleiben. Denn es bekümmert den Knaben durchaus nicht, daß höchstens der Kopf an das lebendige Pferd erinnert, gestattet es doch, all das vom Reitersmann und vom Pferde Gesehene ungehindert nachzuahmen. Wie oft müssen ferner Tische den Kutscherbock und vorgestellte Stühle die Pferde eines Geschirrs andeuten. Es genügt dies, denn es gilt ja, die Peitsche zu schwingen, die Zügel zu führen, kurz, die Manieren des Kutschers darzustellen. Der freie Gedankenlauf beim Spiel bringt dem Kinde Behagen, Freude und Glück. Daher werden diejenigen Spiele die beliebtesten bleiben, bei welchen die Spielenden selbstgestaltend, freiwaltend eingreifen können. Es ist dann, als ob in der wahrhaftigen seligen Spiellust der Kinder so ein Stück des verlorenen Paradieses wieder zum Vorschein käme.

Der Mensch ist seiner Natur nach ein Wesen, das Geselligkeit liebt und gern die Einsamkeit flieht. Er ist daher gern mit seinesgleichen zusammen. Ist bei einer solchen Vereinigung Übereinstimmung zu finden, so wird sich dieselbe durch gemeinsames Thun und Handeln, in Ernst und Scherz, in Arbeit und Spiel kundgeben. Schon bei manchen Tieren sind entsprechende Wahrnehmungen zu machen. Wie lustig spielen oft Hunde oder Katzen miteinander. Selbst die stummen Fischlein im Wasser lieben das gemeinsame muntere Spiel. Der Geselligkeitstrieb veranlaßt auch die Menschen zu gemeinsamen Äußerungen ihrer Aufgeräumtheit, ihrer Fröhlichkeit, ihrer Lustigkeit, ihres Wohlbehagens, sei es im gemeinschaftlichen Lauf oder Sprung, sei es im Zusammenfassen zum Reihentanze und im Anstimmen beliebter Gesänge u. dgl.

Solche gemeinsame Regungen geben aber nur zu bald Veranlassung zum gemeinsamen Überbieten der Kräfte, zum Foppen und Necken, zum Fliehen und Haschen, zum Verstecken und Suchen. Hiermit sind aber solche Verhältnisse geschaffen, denen eine große Anzahl unserer Spiele ihre Entstehung verdankt. Da diese Verhältnisse jedoch meist so einfacher Natur, so ungekünstelt, dem menschlichen Wesen ganz entsprechend sind, so kann es auch gar nicht Wunder nehmen, wenn bei den verschiedensten Völkern und zu den verschiedensten Zeiten sich ganz oder doch nahezu gleiche Spiele entwickelt haben. Die einfachen Hasch- und Versteck-, Spring- und Ringspiele sind daher über die ganze Erde verbreitet. Nur der weitere Ausbau solcher urwüchsigen Spiele durch Hinzufügung von besonderen Bestimmungen und Regeln, bei denen oft örtliche Verhältnisse, Liebhabereien der Spielgenossen, die Intelligenz der Spielleiter ausschlaggebend wirkten, ferner die Vereinigung mehrerer solcher Elementarspiele zu einem mehr oder weniger zusammengesetzten Spiele mit den hieraus erwachsenden verschiedenen Spielformen und Spielgesetzen, führten zu den Verschiedenheiten und Mannigfaltigkeiten der Spiele, wie sie zur Zeit uns vorliegen.

Im besonderen sei noch ausgeführt, daß das Bewußtsein innewohnender Kraft und Gewandtheit, und besonders dann, wenn das Gefühl der Überlegenheit bei Einzelnen sehr gegenwärtig ist, namentlich unter Knaben und Männern, die Entstehung von mancherlei Spielen herbeigeführt hat. Als etwas ganz Natürliches kann gelten, wenn bei Zusammenkünften auch die Kraftverhältnisse zur Sprache kommen. Will hierbei einer über den andern sein, so werden Kraft- und Gewandtheitsproben gar nicht lange mehr auf sich warten lassen. Der Wettlauf ist daher überall heimisch. Beispielsweise sei nur angeführt, daß sich die Polynesier oft die Zeit mit Wettrennen zwischen Knaben und Mädchen vertreiben, daß bei den Betschuanen in Afrika der Wettlauf ein beliebtes Spiel ist, und daß sich die Jugend der Namaqua unter den Herden mit Springen, Laufen, Gehen auf den Händen u. dgl. übt. Das Fingerhakeln, das gegenseitige Wettstemmen und Wettziehen mit den Armen, das Bestreben, nicht bloß den gestreckten Arm des Gegners zu beugen, sondern ihn auch selbst auszuheben und zu werfen, kurz die urwüchsigen Ringkämpfe sind ebenso alt wie das Menschengeschlecht selbst und werden sich überall da vorfinden, wo Menschen in fröhlichen Wettstreit über ihre Kräfte geraten. So sind z. B. in dem altägyptischen Grabmal des Heerführers Roti zu Beni Hassan zwei auf dem Boden sitzende, sich die Rücken zukehrende Männer abgebildet, welche zwei Arme in einander geschlungen haben und einer den andern so von der Stelle zu ziehen sucht. (Abb. 1.) Weiter sind Kraftübungen im Ringen und Fingerhaken bei den Bewohnern der Charlotten-Inseln gebräuchlich, die Ring- und Faustkämpfe in Hawai so beliebt, daß zu Cooks Zeit sogar daran Mädchen teilnahmen. Ferner wird berichtet, daß die jungen Männer von Uganda geschickt den Ringkampf betreiben, wie auch die Tungusen denselben lieben und auch das Springen in die Weite und Höhe, das Steinheben und Wettgänge fleißig üben. Bei den Dualla finden Ringkämpfe statt, zu welchen eine Gemeinde die andere herausfordert.

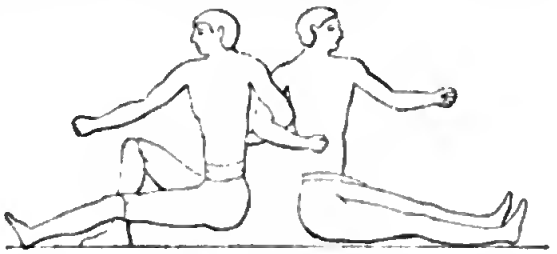


Abb. 1.

Daß bei solchen Kraftproben auch naheliegende Gegenstände in Mitleidenschaft gezogen werden, bedarf nicht erst des Nachweises. Jederzeit und überall wird der Stein, der am Boden liegt, zu Wurfübungen Veranlassung gegeben haben. Daß bei solchen Wurfspielen auch bald die erworbene Geschicklichkeit sich Geltung verschaffen wird, liegt auf der Hand. Es ist daher gar nicht nötig, anzunehmen, daß das Schirken, (ἀποστρακισμος) — bei welchem bekanntlich flache Steinchen so über die Oberfläche des Wassers geworfen werden, daß sie wiederholt aufprallen und über die Wasserfläche weiterhüpfen —, sich von Altgriechenland aus, wo es heimisch war, über die Erde verbreitet hat. Hiergegen scheinen auch die vielerlei und so ganz ver-

ſchiedenen Bezeichnungen, unter denen das Spiel vorkommt, zu ſprechen. Jahn führt in ſeiner Turnkunſt über 40 Namen für dieſes Spiel an. So wird weiter überall das Abringen eines mit den Händen gefaßten Körpers Veranlaſſung zu entſprechenden Wettſpielen geben, wie ein ſich vorfindendes Seil zu Ziehkämpfen führen wird. Dies hindert jedoch nicht, daß mitunter ſolchen Wettſpielen eine beſondere Bedeutung untergelegt wird. So kommen z. B. beim Totenfeſte von Halmahera mehrere Abende hindurch Jünglinge und Mädchen zuſammen und ziehen unter eintönigen Geſängen an beiden Enden eines langen Strickes.

Die Freude am Beſitz iſt allen Menſchen eigen, auch dort noch, wo die Bedürfnisloſigkeit bis auf das geringſte Maß herabgeſunken iſt, oder wo die Natur in üppiger Fülle alle Bedürfniſſe verſchwenderiſch ſtillt. Mit Stolz und Freude blickt demnach der Neger, mag er auch faſt in völliger Adamstracht einherwandeln, auf ſeinen Perlenſchmuck auf der Bruſt, auf ſeine metallenen Ringe an den Schenkeln und Armen, und ein gleicher Drang iſt es, der die Hawaierin, trotz ihres ſonſtigen ſorgloſen Daſeins, antreibt, noch andere und ſchönere Blumen zu ſuchen, um ſich weiter zu ſchmücken. Wo aber Freude am Beſitze das Herz durchwallt, da iſt das Streben, das Verlangen nach Beſitz etwas ganz Selbſtverſtändliches. Dieſes Verlangen macht ſeine Rechte nicht blos beim Ringen im Schweiße des Angeſichts nach dem täglichen Brote geltend, ſondern ſelbſt bei den geſelligen Freuden hat es ſich Eingang zu verſchaffen gewußt. Bei allen Völkern gibt es daher auch Spiele, die auf Gewinn hinauslaufen. Und je einfacher und ungeſuchter die Spielformen hierbei ſind, um ſo verbreiteter ſind dieſe Spiele. Das Werfen von Steinchen um die Wette des Gewinnes halber, das Rollen von Kugeln in eine Grube, um das Glück auszuforſchen, das Raten von „Gerade und Ungerade" und ähnliche Spiele, die heute unſere Jugend noch beluſtigen, reichen zurück bis ins graue Altertum. In Egypten war ſchon mehrere tauſend Jahre vor unſerer Zeitrechnung das jetzt noch in Italien fleißig geſpielte Morraſpiel bekannt. In den Grabkammern finden ſich hiervon Abbildungen. Unſeren Vorfahren, den alten Deutſchen, ſagt man ſogar nach, daß ſie beim Würfelſpiel Hab und Gut, ſelbſt die eigene Freiheit preisgegeben hätten. Ein leidiger Troſt für die heutigen Glücksſpieler, daß es in Deutſchland jetzt doch nicht mehr alſo ſchlimm ſtehe.

Wohl ruhen die Antriebe zur Spielthätigkeit zumeiſt im tiefſten Innern des Menſchen. Gleichwohl kann gar nicht in Frage geſtellt werden, daß die äußeren, vom Klima, von der Bodenbeſchaffenheit bedingten Verhältniſſe auf die Entwicklung ebengenannter Thätigkeit bei den einzelnen Menſchen, bei ganzen Gemeinden, ja bei ganzen Volksſtämmen beſtimmend einwirken. Wird doch auch behauptet, daß der Menſch das Produkt ſeiner Umgebung ſei. Berge müſſen daher in ganz anderer Weiſe den Spieltrieb anreizen und zu anderen Willensäußerungen veranlaſſen als ebenes Land und weite Flächen, nahe Gewäſſer und brandende Wellen anders als ſchnee- und eisbedeckte Gelände. Die Lauf- und Verſteckſpiele z. B. müſſen in bergigen Gegenden mit der Zeit ganz anders ſich geſtalten als in der Ebene. Die Bewohner des Binnen-

landes werden sich zu ganz anderen Spielen veranlaßt fühlen als die des Meeresstrandes. Nun ist es aber weiter richtig, daß überall da, wo gleiche Verhältnisse auf das Seelenleben einwirken, auch die Äußerungen desselben, wenn nicht in ganz gleichen, so doch in sehr ähnlichen und verwandten Formen zum Ausdruck gelangen. Daher begegnen wir im Leben der Völker der verschiedensten Gegenden bezüglich der Ernährung, der Kleidung, der Wohnung, der Geschmacksrichtungen, der Beschäftigungen oft sehr auffallenden Übereinstimmungen, oder doch sehr verwandten Beziehungen. Leider läßt sich bezüglich der gleichen Entwicklung der Spiele sehr schwer der Nachweis führen, indem die Nachrichten über die Spiele der verschiedenen Völkerschaften und zu den verschiedenen Zeiten ganz spärlich und unvollständig vorliegen. Jedoch steht wenigstens das Eine fest, daß bei allen Völkern, die an Strömen und am Meere wohnen, Spiele angetroffen werden, bei welchen Baden und Schwimmen, Kahnfahren und Fischfang in Frage kommen. So ist es sicher kein Zufall, daß das Schneeschuhlaufen bei allen arktischen Völkern, trotz aller räumlichen Trennung, gekannt und beliebt ist.

Wie schon berührt wurde, greift der Spieler auch gern zu Hilfsmitteln, und je einfacher und naheliegender dieselben sind, um so lieber werden sie genommen. Daher werden nach wie vor die glatten Steine am Boden, der abgeschnittene Stab, der gewundene Strick ihre Bedeutung beim Spiele behalten. Wohl kaum ist daher zu bezweifeln, daß die runden Früchte wie Pomeranzen, Äpfel u. dgl., daß der vom Wasser abgeschliffene und abgerundete Stein schon im vorgeschichtlichen Alterthum, die Vorbilder zum Ball, zur Kugel geliefert haben. Diese beiden Spielgeräte sind uralt. In den Grabkammern der alten Egypter fand man neben Mumien auch deren einstige Spielgeräte, so unter anderem auch Bälle und Kugeln, und unter den Abbildungen an den Wänden dieser Räume fehlen auch nicht die Ballwerfer. Bei der Entdeckung Amerika's waren unter den dortigen Bewohnern auch schon Ball- und Kugelspiele bekannt und beliebt, und Cook fand sie bei den Südsee-Insulanern vor.

So lange es bei diesen Spielen sich nur um Zuwerfen und Fangen des Balles, um Ausweichen und Nachlaufen und nicht um Beobachtung besonders ausgesonnener Spielregeln und Gesetze handelt, so lange sind die hier in Frage kommenden Spiele überall gleich oder doch sehr nahe verwandt und werden überall von neuem täglich durch spielende Kinder und Erwachsene selbst erfunden.

Wohl sind die Spielgeräte imstande, den Spielen ein bestimmtes Gepräge, eine besondere Richtung zu verleihen, trotzdem können sie nur in zweiter Linie, unter gewissen Voraussetzungen als Spielerreger gelten. Der eigentliche Nährboden der Spiele ist, wie darzuthun versucht worden ist, im Innern des Menschen zu suchen. Da entspringt die Neigung und die Lust zum Spiele. Wo diese fehlen, bleiben Spielgenossen und Spielgeräte unbeachtet. Allerdings kann auch durch Zwang ein Spiel veranlaßt werden, aber sicher wird dann die Stimmung fehlen, die es zu einer Herzensfreudigkeit werden läßt, bei welcher es zum Mittel freudiger Erholung, erquickender

Zerſtreuung ſich geſtaltet. Nur wo der freie Entſchluß waltet, treibt der Spieltrieb ſeine ſchönſten und prächtigſten Blüten, da findet man auf den Spielplätzen den richtigen Spielgeiſt, der ſich kennzeichnet durch völlige Hingebung an das Spiel und durch aufopferungsfähiges Sichſelbſtvergeſſen der Genoſſen.

Wo ſolche Spielſtimmung ſich der Außenwelt zeigt, da werden die Blicke der Zuſchauenden gefeſſelt und weilen mit Beharrlichkeit und Freudigkeit beim Spiele. Denn Spiele aus vollem Herzen dringen wieder zum Herzen, erregen verwandte, ſympathiſche Gefühle, reißen hin zum Mitſpielen. Das rein Menſchliche zieht uns immer und überall an mit leiſer, aber überwältigender Gewalt.

II.

Das Spiel und seine Bedeutung.

Wie verschieden die Anreize zum Spielen sein können, wurde im vorstehenden Abschnitte darzulegen versucht. Aus dieser Verschiedenartigkeit erhellt aber auch zugleich der Spiele Mannigfaltigkeit. Es hat daher seine Schwierigkeiten, eine kurze, treffende und erschöpfende Antwort auf die Frage „Was ist Spiel?“ zu geben: Jedem Spiele liegt ein gewisses geistiges und körperliches Thätigsein zu Grunde. Hier ist es mehr das eine, dort mehr das andere, was in den Vordergrund tritt, aber in jedem Falle geschieht das Spiel, um sich zu erheitern, zu belustigen, zu ergötzen, die Zeit angenehm zu verbringen. „Nicht der Schattenseite des menschlichen Lebens, seiner Lichtseite gehört das Spiel an.“ *) Und nach Schiller ist der Mensch nur da Mensch, wo er spielt.

Gleichwohl ist ganz individuell, was der einzelne Mensch zur Erheiterung bedarf und als Spiel erwählt. Verschiedenheit des Alters, des Geschlechts, der Bildung, die Macht der Gewohnheit und der Vorurteile haben dabei bestimmenden Ausschlag. Was daher hier Lust und Freude, kann dort Abneigung und Widerwillen erregen. Hier kann man ein Spiel ganz trefflich und vorzüglich finden, das dort Achselzucken und entschiedene Zurückweisung erfährt. Dem einen ist das Spiel, was dem andern als Arbeit gilt. Nicht jede erheiternde Bethätigung ist schon an sich ein Spiel. Sie muß vielmehr auch für den einzelnen Fall so geartet sein, daß sie einen sympathischen Eindruck macht, daß sie jeweilig das Innere anregt, ergreift und Balsam der Freude dem Gemüte zuführt. Erst dann bilden wohlthuende Zerstreuung und auffrischende Erholung die Gefolgschaften dieses Thätigseins, erst dadurch wird dasselbe zum Spiel. Vor allem wird das Verlangen nach Spiel entweder durch plagende Langeweile oder durch abspannende Arbeit hervorgerufen. Gewissermaßen sind es also zwei einander entgegengesetzte Pole, Thätigsein und Nichtsthun bei gewissem Übermaße, die in der Seele einen Zustand herbeiführen, der Wechsel, der Befreiung, der

*) F. Schaller. Das Spiel und die Spiele.

Erlösung erheischt. Wo solche Strebungen und Gefühle vorhanden sind, da fehlt jeweilig die Ruhe im Innern, die Herzensbefriedigung, die jederzeit zum Wohlbefinden unerläßlich ist. Unter Berücksichtigung aller dieser Verhältnisse kann Spiel nicht mehr, aber auch nicht weniger bedeuten, als zusagende Bethätigung zur Erheiterung, um die abhanden gekommene Befriedigung im Innern wieder zu erlangen.

Diese Erklärung von Spiel ist zunächst weit genug, um alle jene Zerstreuung gewährenden Thätigkeiten mit einzuschließen, welche unter dem gemeinsamen Namen „Steckenpferd" gekannt sind und dem Betreffenden jederzeit erfreuende und erquickende Erholung zu bringen vermögen. Auch sind damit die Thätigkeitsäußerungen der Kinder getroffen, bei welchen das Spiel einzig und allein Lebens- und Bildungsbedürfnis ist und die Arbeit noch gar nicht in Frage kommen kann. Andererseits ist aber auch die gezogene Grenze eng genug, um Spiel und Arbeit von einander zu unterscheiden. Auch letztere setzt wie ersteres geistiges und körperliches Thätigsein voraus, aber hier geschieht die Kraftleistung im Bewußtsein der Erstrebung eines gestellten Lebens-, eines gewissen Erwerbszweckes. Meist nötigen äußere, auf den Kampf ums Dasein gegründete Zwangsverhältnisse zur Arbeit. In solchen Fällen ist der Unterschied zwischen Spiel und Arbeit so unverdeckt und augenfällig, daß ein Zweifel, was das eine oder das andere ist, gar nicht aufkommen kann. Dagegen kann andererseits auch die Arbeit wie das Spiel einem ganz freien Entschlusse ersprießen und ihr Verlauf ein solcher sein, daß er freudig stimmt. Nicht selten heißt es dann auch: „Ihm ist die Arbeit ein Spiel." Dann allerdings liegen die Grenzen beider eng aneinander. Lediglich der bewußte Zweck der Anstrengung, etwas Bleibendes zu erringen, sei es Geld oder sei es Ehre und Anerkennung, ist der schwache Wall, der vor dem gegenseitigen Ineinanderfließen der Begriffe schützt. Ein ganz ähnliches Verhältnis entwickelt sich andererseits, wenn das Spielen um Gewinn die Grenze des Erträglichen überschritten hat und zur lodernden Leidenschaft geworden ist. Diese Gier nach Geld und Gut beim Spiele läßt keinen innern Frieden erstehen, wohl aber bringt sie die Abspannung, die aufreibende, niederdrückende Arbeit zur Folge hat, nicht aber auch zugleich das beruhigende Bewußtsein, etwas sicher Bleibendes vor sich gebracht zu haben. Aus diesem Grunde nehmen daher die Spiele um Gewinn, gegenüber den andern Spielen eine eigentümliche Stellung ein, indem sie um so bedenklicher und verwerflicher werden, ja geradezu die charakteristischen Eigenschaften eines Spiels verlieren, je mehr und mehr bei ihnen Habgier und Gewinnsucht das Innere des Spielers gefangen nimmt. Dies ist in ganz ausgesprochener Weise der Fall bei den Hasardspielen. Man sollte bei solcher Ausartung des Spieltriebes die beschönigende, unschuldsvolle Bezeichnung „Spiel" nicht anwenden, weil sie mißverstanden werden kann und nicht davor schon im Worte warnt, was jeder, dem sein innerer Friede lieb und wert ist, unter allen Umständen vermeiden sollte.

Die gegebene Erklärung vom Spiel schließt den Tanz mit ein. Die Berührungspunkte von Spiel und Tanz sind auch oft so eng und gleichlaufend, daß ein Auseinanderhalten beider mit Schwierigkeiten verknüpft ist.

Schon der Sprachgebrauch deutet dies mehrfach an, ihm sind „Spieltanz" und „Tanzspiel" geläufige Ausdrücke. In der altgermanischen Sprache waren auch Spiel und Tanz nicht unterschieden. Und weiter, um erheiternde Lust, gesellige Freude kurz zu kennzeichnen, da singt der Dichter von Spiel und Tanz, und das Volk nennt der Kinder Ringelreihentänze Spiele, obwohl dieselben die letzten Reste der Tänze unserer Altvorderen sind. Im Mittelalter, als noch alt und jung im Schatten der Dorflinde Lust und Freude bei Spiel und Tanz suchte und fand, da wechselten letztere in der innigsten Weise miteinander ab. Die Dichter jener Zeit singen von Spiel, das dem Reihen voranging, zum „Zweien" für denselben führte, vom Werfen des Balles, das ihn unterbrach. Und heute noch erblickt man in mimischen Tänzen, wie z. B. in dem Fandango, ganz zutreffend ein neckisches Spiel der Liebe. Daß uns unsere Wirbel- und Zwirbeltänze nicht mehr als Spiele anmuten wollen, ist keineswegs ein besonderes Lob für dieselben. Hierzu kommt allerdings noch ein Moment, was den Tänzen den Spielen gegenüber ein charakteristisches Gepräge gibt. Es ist dies das scharfe Hervortreten des Rhythmus, der im Spiel wenig oder gar nicht in Frage kommt. Daher ist bei den Tänzen begleitende Musik etwas Selbstverständliches, etwas Unerläßliches, gleichviel ob der Tänzer selbst oder seine Umgebung sie singend, pfeifend, klatschend oder mit Instrumenten hervorbringt. Je ausgeprägter daher der Rhythmus hervortritt, umso weniger Zweifel walten ob, daß die erlustigenden Bewegungen Tanzform angenommen haben, andernfalls je mehr und mehr das rhythmische Gebaren wegfällt, umso näher rückt das Spiel. Solche schwankende Verhältnisse zeigen sich sehr oft bei den Belustigungen uncultivirter Völker. Ihre sogenannten Tänze sind oft so kunstlos, ihre hierbei vorzunehmenden Bewegungen so ursprünglich und oft so wenig rhythmisch, daß sie wohl würden als Spiele gelten, wenn nicht die begleitende Musik ein untrennbares Beiwerk wäre. In dem folgenden Abschnitte ist daher auch von den Tänzen vieler Völker die Rede, sobald über ihre sonstigen Spiele und Belustigungen nichts weiter verlautete, vielmehr anzunehmen war, daß diese Tänze gleichzeitig auch ihre Spiellust befriedigten. In gleicher Weise fand ich es für angezeigt, in der geschichtlichen Behandlung der deutschen Spiele auch des weiteren auf die Tänze im Mittelalter einzugehen, indem, wie schon bemerkt wurde, damals bei den Volksbelustigungen Spiel und Tanz eng verschwistert waren, sich gegenseitig durchdrangen. Es galt mir, das damalige deutsche Volk in seiner beneidenswerten Fröhlichkeit zu zeigen, gegenüber der spielarmen nüchternen Gegenwart, die mit wenigen Ausnahmen bei ihren Belustigungen entweder den vier Kartenkönigen oder dem sinnlosen Tanzwalzen verfallen ist.

Der Schwerpunkt aller Spiele liegt darin, was sie dem Gemüte wert sind, d. h. ob sie mehr oder weniger imstande sind, dasselbe zu erfassen, zu erregen, mit Lust und Freude zu erfüllen. Der Zustand des Gemüts, des Inbegriffs der Gefühle und Neigungen eines Menschen, ist aber bei der gegenseitigen innigsten Verbindung und Beziehung aller seelischen Vermögen zueinander ganz und gar von dem abhängig, was jeweilig oder doch kurz

zuvor die Seele erfüllte und beherrschte. Daher alle und jede Anstrengung des Intellekts und der Willenskraft, die Ermüdung und Abspannung herbeiführt, auch hemmend das Gemütsleben beeinträchtigt. Außer allem Zweifel ist, daß alles höhere geistige Leben von der sensitiven Gehirn- und Nerventhätigkeit abhängig ist, und daß der Stoffverbrauch, die Abnutzung in diesen Organen in ursächlichem Zusammenhange mit jenen seelischen Erscheinungen steht. Weiter steht physiologisch fest, daß längere Thätigkeit oder auch etwaige Überanstrengung eines Organs, wenn nicht allgemeine völlige Ruhe, wie sie nur der Schlaf allein bringen kann, möglich und geboten ist, eine Abwechslung, eine Auslösung durch ein anderes Organ erheischt.

„Auf dem ganz normalen Zustande des Nervensystems in allen seinen Teilen beruht offenbar unser ganzes körperliches und gemütliches Wohlbefinden. Ganz besonders scheint es darauf anzukommen, daß sich die Empfindungs- und Bewegungsnerven hinsichtlich ihres Erregungs- und Thätigkeitszustandes die Wage halten. Eine Seite kann sich nur auf Kosten der andern über den Gleichgewichtspunkt hinaus erheben, aber auch nur vermittelst derselben auf das Gleichgewicht zurückgeführt werden. Auf diesem Verhältnisse beruht die erregend kräftigende und die bei Überreizung des Nervensystems so willkommene heilsam ableitende, gleichsam entlastende, auf das Gemüt erheiternde Wirkung einer individuell entsprechenden Muskelthätigkeit." *) „Erkennen läßt sich dies aus krankhaften Zuständen. Durch anhaltende Unthätigkeit der Bewegungsnerven scheint nämlich in den Empfindungsnerven die unverbrauchte Nervenkraft oder Nervenerregbarkeit oder Nervenflüssigkeit (das seinem Wesen nach uns unbekannte Nervenprinzip) sich anzuhäufen, es scheint gleichsam eine nervöse Congestion nach der empfindenden Seite des Körpers stattzufinden, die normale Empfindung zur krankhaften Empfindsamkeit gesteigert zu werden, ein Zustand, wie wir ihn am ausgebildetsten u. a. in der sogenannten Hypochondrie und Hysterie erblicken. In allen solchen Fällen ist kräftige Erregung der Bewegungsnerven durch entsprechende und allseitige Muskelthätigkeit das sicherste Ableitungs- und Ausgleichungsmittel für das im Bereiche der Empfindungsnerven aller Wahrscheinlichkeit nach vorhandene Übermaß von Erregbarkeit. Die krankhaft gesteigerte Empfindlichkeit des Nervensystems läßt sich dadurch auf das normale Maß der Empfindung herabstimmen, indem durch die vom Gehirne nach den Bewegungsnerven gehende Innervations- und Willensströmung die naturgemäßeste Ableitung und Entlastung des Gehirns von den Empfindungsströmungen erzeugt wird." **)

Aus diesen Darlegungen folgt von selbst, welchen hohen Wert diejenigen Spiele für das Gemütsleben haben müssen, die Bewegungen des Körpers bedingen, namentlich wenn ihnen anstrengende Geistesthätigkeit vorausging. Dieser Wert wird sich bei jedem einzelnen Spiele um so mehr erhöhen und um so deutlicher an den Tag treten, je mehr die in Frage kommenden Be-

*) Dr. med. D. G. M. Schreber. Ärztliche Zimmergymnastik S. 12.

**) Dr. Schreber. Kinesiatrik S. 28.

wegungen auch derart sind, daß sie auch eine merkliche Entlastung auf dem sensitiven Nervengebiete herbeizuführen imstande sind. Dies wird und muß aber bei allen den Spielen in geringerem oder größerem Maße der Fall sein, deren ganzer Zweck auf Körperbewegungen hinausläuft und denen man dieserhalb auch den gemeinsamen Namen „Bewegungsspiele" beigelegt hat. Unter diesen Spielen sind nun wieder diese in den Vordergrund zu stellen, die eine ausgibige Ausarbeitung der ganzen Bewegungsanlage des Menschen erheischen. Und wie gerade solche Spiele in der Regel einen überaus wohlthätigen Einfluß auf das ganze Gemütsleben der Spielenden ausüben, ist bekannt genug. Jeder Spielplatz gibt hierfür der Beweise genug. Wo man läuft und springt, wo man hascht und ringt, da herrschet Lust in aller Brust. Unter Jubel und Freude kehrt dann ein im Gemüte der ersehnte Friede.

An sich schon regen die Körperbewegungen an, indem sie den Stoffwechsel wohlthätig beeinflussen, weil sie eine Erhöhung des Blutumlaufes herbeiführen und dadurch indirekt zur Ursache werden, daß die Ausscheidung der verbrauchten Stoffe und die Anbildung neuen Stoffs lebhafter vonstatten gehen. Hierdurch wird für das Allgemeinbefinden ein wohliger, behaglicher Zustand geschaffen, der für zufriedenstellendes Gemütsleben geradezu eine Vorbedindung ist. Die geröteten Wangen, der von der Stirne rinnende Schweiß, das herzhafte Atmen der Spieler sind daher die sichtbaren Zeichen von der Vortrefflichkeit des jeweilig gewählten Bewegungsspiels. Nur beiläufig sei hier erwähnt, daß alles, was zur Erhöhung des Stoffwechsels führt, auch zur größeren Kräftigung der Organe und der Gesundheit überhaupt beiträgt.

Es ist wohl wahr, daß ein einzelner für sich allein auch sein Bewegungsspiel treiben kann. Wie oft sieht man Kinder stundenlang ganz für sich allein im Sande häufeln, und wie mancher Einling belustigt sich trotz seiner Vereinsamung mit der Einübung von Balancirkünsten und ähnlichen Liebhabereien. Und dennoch gilt als Regel, daß die Bewegungsspiele Spielgenossen verlangen und daher gesellige Spiele sind. Schon diese Eigenschaft ist für das Gemütsleben von Belang. Es mag ja selten der Mensch ganz allein sein, und daher berührt schon das Zusammentreffen mit andern angenehm und erfreulich und ganz besonders dann, wenn es Genossen gleicher Gesinnung, gleichen Zweckes sind. Daher haben alle geselligen Spiele für das Gemütsleben etwas Zusagendes und Packendes. Stellt sich aber beim Verlaufe derselben Lust und Freude ein, um so größer ist dann das Vergnügen; denn „geteilte Freude ist doppelte Freude." Zudem kommt bei Bewegungsspielen noch hinzu, daß nichts für die Genossen augenfälliger ist, als die Bewegungen selbst. Dieselben geben daher beim Spielverlauf genugsam Veranlassung zum Beobachten und Vergleichen, zum Schätzen und Urteilen. Es kann daher gar nicht ausbleiben, daß entsprechende Kundgebungen laut werden; denn es handelt sich ja dabei um alle Mitspieler berührende Angelegenheiten. Hier wird man daher Ermunterung und Zustimmung, dort Mißfallen und Tadel finden; hier wird Freude und Jubel den Erfolg begleiten, dort Lachen und Spott das Ungeschick. Es läßt sich unter solchen Verhältnissen ein Bewegungsspiel echter Art ohne einiges Froh-

locken, ohne herzliches Aufjubeln, ohne luſtiges Aufſchreien gar nicht denken. Jedem unbefangenen Gemüte werden daher ſolche Spiele jederzeit zum Labſal gereichen und die gehoffte Auffriſchung und Erheiterung bringen. „Je mehr die Jugend," ſagt ſo zutreffend ſchon GutsMuths, „jedoch vom eigentlichen Leichtſinn entfernt, ſcherzt und lacht, je mehr man ihr Platz läßt, ſich in ihrer natürlichen, liebenswürdigen Offenheit zu zeigen, um ſo mehr entfernt man ſie von ſtiller trauriger Verſchloſſenheit, die nirgends angenehm iſt, weil ſie ſelbſt bei der reinſten Sittlichkeit Mißtrauen einflößt, kurz, um deſto beſſer gedeiht ſie an Leib und Seele." Und Baſedow ſagt von den Spielen: „Je mehr ſie zum Lachen reizen, deſto zweckmäßiger ſind ſie."

Ohne Zweifel gibt es unter den Ruheſpielen, ſo z. B. unter den Rate- und Vexirſpielen viele, die ungemein zum Lachen anregen und daher für die gemütliche Auffriſchung ebenfalls von hohem Werte ſind. Man wird auch nicht falſch gehen, wenn man annimmt, daß jedes dieſer Spiele zu geeigneter Zeit ſeinen intereſſirenden Spielerkreis findet — ſind doch die Anſchauungen und Wünſche in Bezug darauf, wie man ſich zu zerſtreuen hofft und gemütlich ſich zu erholen gedenkt, ſo ganz und gar auseinandergehend, — beweiſt ja das Daſein eines Spieles ſchon ohnehin, daß es auch ſchon einmal einen Spieler gefunden hat. Gegenüber den Ruheſpielen darf jedoch nicht unbeachtet gelaſſen werden, daß bei denſelben das Thätigſein des Körpers auf ein ſehr geringes Maß zurückgeſtellt bleibt und ſie daher der großen Vorteile entbehren, die, wie dargethan, entſprechende Bewegungsſpiele für das körperliche Befinden und für das Gemütsleben herbeiführen können. Dies iſt aber Grund genug, weshalb letztere den erſteren bei weitem vorzuziehen ſind. Ja der Vorſprung iſt ſo bedeutend und ſo allgemein anerkannt, daß man unter Jugendſpiel in der Regel die Bewegungsſpiele der Jugend meint und daß man zumeiſt dieſelben im Auge hat, wenn von dem bildenden Einfluß der Spiele beim Werke der Erziehung die Rede iſt.

Von allem Anfange an hat die Turnkunſt den Wert der Bewegungsſpiele anerkannt, und Jahn nannte von ihnen diejenigen *Turnſpiele*, die ein „gemeinſames Regen und Tummeln auf dem Wettplane" erheiſchen, bei welchem es „um Sieg und Gewinn, aber niemals um Gewinſt" geht. „Zur Turnkunſt," ſagt Jahn, „gehören ſehr weſentlich die Turnſpiele. Sie ſchließen ſich genau an die Turnübungen und bilden mit ihnen zuſammen eine große Ringelkette." Mit dieſen wenigen Worten drückt Jahn aus, daß die Turnübungen und die Spiele in gleicher Weiſe wirkſame Mittel „bei der Gewinnung der verloren gegangenen Gleichmäßigkeit der menſchlichen Bildung" ſein ſollen. Inwieweit dies bei den Spielen zutreffend iſt, kann uns hier nur allein beſchäftigen. Daß durch das Bewegungsſpiel die *Körperbildung* begünſtigt wird, iſt ſchon oben berührt worden. Es erübrigt nur noch, in kurzen Worten darzulegen, wie der Umgang mit Spielgenoſſen von wohlthätigen Folgen für die ganze *Entfaltung* des *Charakters* begleitet ſein kann.

Eine hinlänglich bekannte Thatſache iſt es, daß das Kind auf ſein Spiel dasſelbe Gewicht legt, das der Erwachſene ſeinen ernſten Handlungen beimißt, und erſteres die Aufmerkſamkeit der jungen Seele nicht weniger in

Anſpruch nimmt, als letztere die Kraft des Geiſtes anſpannen. Mit ganzer Seele hängt das Kind am Spiele. Es iſt ihm Arbeit und fröhliche Zerſtreuung zugleich, iſt ihm die Welt mit ihren Wechſelfällen und der Himmel ſeiner Phantaſie. Die muntere, lebensfrohe Jugend zieht daher das Spiel ſo gewaltig an, daß ſie dem Drange, welcher ſie zu den Spielgenoſſen treibt, nur ſchwer zu widerſtehen vermag. Da das Spiel die ganze Seele des Kindes erfaßt, ſo iſt leicht einzuſehen, daß der ganze Verlauf des Spieles mit ſeinen Wechſelfällen, ſeinen Erfolgen und Mißerfolgen, mit der Art und Weiſe, wie die Genoſſen eingreifen und wie die eigenen Anſchläge durch andere beurteilt werden, nicht ohne Eindruck auf den kindlichen Geiſt, auf das jugendliche Gemüt bleiben kann. Entſprechende Wiederholungen gleicher Wahrnehmungen, gleicher Erfahrungen, gleicher Eindrücke, gleicher Empfindungen wirken bekanntlich beſtimmend und grundlegend auf die Entfaltung des Geiſtes. Damit iſt aber auch zugleich erwieſen, wie direkt und durchgreifend das Spiel auf die ganze innere Entwicklung des Kindes zu wirken vermag.

Wie oft treten im Spiele ganz unerwartet und unverhofft Wechſelfälle an den einzelnen Spieler heran, die raſches Denken, klares Entſchließen und entſchiedenes Handeln nötig machen. Und da nicht ſelten hiervon der ganze Verlauf des Spieles abhängig ſein kann, darf auch die nötige Beſonnenheit nicht fehlen. Wohl gewinnt bei öfterer Wiederkehr ſolcher Verhältniſſe zunächſt nur der Spieler als ſolcher. Man wird wahrnehmen, daß er vertraut mit dem Spiele iſt, daß ihn hierbei nichts gleich aus der Faſſung bringt, daß er weiß bedenkliche Fälle mit Vorteil zu behandeln, kurz, daß er mit der Zeit ſich zum erfahrenen, gewandten Spieler heranbildet. Nun aber wirkt jede Schulung des Denkens und Handelns, mag dieſelbe auf einem Gebiete ſtattfinden, auf welchem ſie wolle, zugleich auch bildend und veredelnd auf den ganzen Geiſt. Was daher nach der angedeuteten Richtung hin der Spieler gewinnt, iſt auch von Vorteil für den ganzen Menſchen. Und was den jugendlichen Spieler ehrt, das wird man mit Freuden erkennen im ernſten Thun des Mannes.

Das Kind freut ſich über den Sieg im Spiel, wie der Eroberer über eine gewonnene Schlacht. Aus dem augenfälligen Verlaufe des ganzen Spieles weiß es auch, welcher Anteil ihm ſelbſt an der Herbeiführung des Sieges zukommt. Und die Freude wird bei dem Spieler um ſo größer ſein, je mehr bei ihm das Bewußtſein hervortreten kann, wie ſehr das Einſetzen ſeiner Kraft auf den endlichen Erfolg beſtimmend wirkte. Solche Erfahrungen wirken ermutigend und führen zu der Erkenntnis, was man mit ſeiner Körper-, ſeiner Willenskraft erreichen kann, laſſen auch erkennen, daß man ſich nicht auf andere, ſondern vielmehr auf das eigene Geſchick, die eigene Kraft zu verlaſſen hat. Ein gewiſſes Selbſtbewußtſein und Selbſtvertrauen muß unter ſolchen Umſtänden heranreifen. Gleichzeitig ſorgt meiſt der Verlauf des Spieles dafür, daß dies innerhalb gewiſſer Schranken geſchieht. Die geſuchteſten, beſten und bildendſten Spiele ſind die mit Genoſſen, wobei ohne weiteres jedem Spieler klar wird, daß nur durch gegenſeitiges Ineinandergreifen, daß nur mit vereinter Kraft ein Sieg zu erringen iſt. Durch ſolche Erkenntnis lernen ſich die Spieler

untereinander ſchätzen und achten und werden bis zu einem gewiſſen Grade vor Selbſtüberhebung bewahrt. Hierzu kommt noch, daß in der Regel während oder ſo doch nach dem Spiele das Urteil über das Geſehene, und beſonders über das Verſäumte und Vernachläſſigte nicht ausbleibt. Mit größter Geradheit, Deutlichkeit und Offenheit wird jeder Fehler gerügt. Es wird hierbei keine Rückſicht genommen, ob der betreffende Spieler Tadel verträgt oder nicht, ob er eingebildet oder empfindlich iſt; denn auf dem Spielplatze herrſcht das uralte Geſetz: „Wem das Urteil der Genoſſen nicht gefällt, der bleibe weg!“ Solcher Brauch hat aber ſchon oft erziehend gewirkt und manchen Empfindlichen gebeſſert. Auch hat ſchon manches zaghafte, ſchüchterne Mutterſöhnchen durch Zureden und Beifall ſeiner Mitgeſpielen in erfreulicher Weiſe ſolche Wandlung genommen, daß es mit der Zeit zum gewandten, beherzten und mutigen Spieler heranreifte und ſomit auch brauchbarer für jede künftige Lebensſtellung wurde. Geradheit und Offenheit gereichen einem Menſchen jederzeit zur Zierde. Alles, was zur Heranbildung dieſer Eigenſchaften beiträgt, iſt daher von Wert. Aus dieſem Grunde ſind die berührten Gepflogenheiten des Spielplatzes von ganz beſonderer Bedeutung; denn die Offenheit und Geradheit, die dem Spieler zu eigen geworden iſt, wird ſich ſpäter auch auf andere Verhältniſſe übertragen; denn dergleichen Errungenſchaften laſſen ſich im Rücken des Spielplatzes nicht ablegen wie ein gebrauchter Spielanzug. Jahn berührt dieſe Verhältniſſe mit folgenden trefflichen Worten: „Frühe mit ſeinesgleichen und unter ſeinesgleichen leben iſt die Wiege der Größe für den Mann. Jeder Einling verirrt ſo leicht zur Selbſtſucht, wozu den Geſpielen die Geſpielſchaft nicht kommen läßt... Knaben und Jünglinge kennen ihre Geſpielen, Geſellen, Gefährten und Geſpanne ſehr genau, nach allen ihren guten und ſchlimmen, ſchwachen und ſtarken Seiten. Daher kommen die ſogenannten Ekel-, Spitz- und Spottnamen in Schule, Feld und Wald. So iſt das Zuſammenleben der wähligen Jugend der beſte Sittenrichter und Zuchtmeiſter. Ihr Witz iſt ein fröhliches Treibjagen auf Mängel und Fehler. Die Geſpielſchaft iſt der ſcharfſichtigſte Wächter, dem nichts entgeht, ein unbeſtechlicher Richter, der keinen Neunwert für voll nimmt. So erzieht ſich die Jugend auf eigenem und geſelligem Wege in kindlicher Gemeinde und lebt ſich Bill und Recht ins Herz hinein.“

Viele Spiele können nur dann einen günſtigen Verlauf nehmen, wenn ein Spieler ſich dem andern unterordnet und ſich jede Partei freiwillig unter eine bewährte Leitung ſtellt. Meiſt herrſcht unter den Genoſſen kein Zweifel, wem dieſes Geſchäft anzuvertrauen iſt; denn die Wahl nimmt nicht Rückſicht auf den Stand. Die Dorfknaben wählten den Sohn des Rinderhirten, den Cyrus, deſſen Abſtammung ſie nicht kannten, der aber der tüchtigſte unter ihnen war. Freudig und bereitwillig, ohne Scheel- und Selbſtſucht ſtellen ſich die Spieler unter die geltenden Regeln und Geſetze, eifrig darauf bedacht, daß ſie allſeitig Beachtung finden. Dieſe Heranbildung und Gewöhnung zum freiwilligen Gehorſam, dieſe gepflegte Unterordnung, wie ſie in ſolchen Fällen durch das Spiel geſchieht, kann mit vollem Rechte als eine treffliche Vorſchule für das ſpätere Gemeinde- und Staatsleben gelten.

Sehr oft führt der Verlauf der Spiele zu der Wahrnehmung, daß nur Beharrlichkeit und Standhaftigkeit, Ausdauer und Zähigkeit zum Ziele führen können. Deshalb ist auf den Spielplätzen der Anblick hochgeröteter Wangen, schweißtriefender Gesichter gar kein seltener. Oft zieht sich, wenn die Parteien wacker streiten, die Entscheidung lange hinaus. Manchmal will dann das Spiel gar nicht vorwärts schreiten, es scheint eine Erlahmung, ein Erschlaffen unausbleiblich zu sein; da erlangt mit einem Male die eine Partei einen gewaltigen Vorteil, und der Kampf entbrennt wie nie zuvor; denn während dieselbe in der Freude ihres Erfolges alles thut, um noch mehr zu gewinnen, setzt die geworfene Partei alle Kräfte ein, um das Verlorene wieder zu erringen. Ist ein solches Getriebe nicht zugleich auch ein anschauliches, beredtes Bild dafür, wie Thatkraft zu bilden, zu erlangen ist? Der Knabe, der im heißen Spiele oft seine Zähigkeit erproben und erstarken ließ, dem wird sicher im spätern Mannesalter eine gewisse Energie nicht abgehen. Hierfür ein Beleg aus dem klassischen Altertum! Alkibiades wurde einmal beim Ringen fest gepackt. Um nicht zu fallen, brachte er die Finger des Gegners in die Nähe seines Mundes und wäre fähig gewesen, ihm die Hand zu durchbeißen. Da ließ der andere, der ihn gefaßt hatte, los und sagte: „Alkibiades, du beißest ja, wie die Weiber!“ — „Nein, nein,“ erwiderte er, „aber wie die Löwen.“ Ein anderes Mal spielte er, noch als kleiner Knabe, in dem Gäßchen mit Würfeln. Der Wurf kam eben an ihn, als ein Frachtwagen daherfuhr. Zuerst hieß er den Fuhrmann halten; denn die Würfel fielen gerade in das Wagengeleise. Der Grobian folgte aber nicht, sondern kutschirte vorwärts. Während nun die andern Knaben auseinander liefen, warf sich Alkibiades der Länge nach aufs Gesicht, hart vor die Pferde hin und sagte zu ihm, jetzt solle er weiterfahren, wenn er wolle. In der Angst stieß der Bauer sein Fuhrwerk rasch zurück, und alle, die es mit ansahen, eilten voll Schrecken und mit lautem Geschrei zu dem Knaben heran. So der Knabe Alkibiades beim Spiele! Und welche Energie derselbe in der Erreichung seiner Pläne und Ziele als berühmter Feldherr und Staatsmann entfaltete, ist bekannt genug.

Aus den gegebenen Andeutungen dürfte genugsam erhellen, daß das Thun und Treiben der Jugend auf dem Spielplatze für die ganze Entwickelung des geistigen Lebens, für die Entfaltung des Charakters von nachwirkendem, bestimmendem Einflusse ist. Ganz bezeichnend sagt Schiller: „Ein hoher Sinn liegt oft im kindischen Spiel.“ Hier sei nur noch eingeschaltet, was F. W. Klumpp im Vorwort zur 4. Auflage von GutsMuths Spielen in so trefflicher Weise über diese berührten Verhältnisse sagt: „Das Spiel ist die erste Poesie des Kindes, der Spielplatz das eigentümliche Gebiet der Jugend und muß ihr unverkümmert bleiben. Wie sich auf ihm die Glieder regen und dehnen und tummeln, so gewinnt ebendaselbst auch der Geist wieder neue Freudigkeit und neue Schnellkraft, strömt in aufjauchzende Lust aus und spannt sich doch in freier Thätigkeit und oft merkwürdig schaffender Kraft. Denn wie erfinderisch ist der rechte Knabe im frischen fröhlichen Spiele, wie umsichtig und besonnen und doch, wenn es gilt, wie entschlossen und kühn!

Wie tritt hier jede Eigentümlichkeit, jede geistige Anlage, jede moralische Kraft in aller Frische hervor, wie lernt er bei dem Spiele gebieten und zugleich gehorchen, Anstrengungen und Schmerzen, ja auch Kränkungen ertragen und doch sein Recht wahren und verteidigen. Kurz, der Spielplatz ist seine Republik! Hier gelten ihm keine konventionellen Rücksichten, kein anderes Vorrecht, als das der körperlichen Kraft, des geistigen Talents, des Mutes und der sittlichen Tüchtigkeit. Darum ist auch der Spielplatz in seiner freien Bewegung und Entfaltung zugleich eine treffliche Vorschule für die selbstständige kräftige Entwickelung des Charakters, ein fruchtbarer Bildungsort für den künftigen Mann. Ohne Spiel ist der Knabe kein rechter Knabe, er lebt nur halb, er entwickelt sich unfrei und einseitig. Das Spiel muß für ihn den Ernst der Schule und der sittlichen Zucht ergänzen, es ergänzt sie aber auch vollständig zur schönen Harmonie der Kräfte."

In kurzen Worten sei weiter noch darauf hingewiesen, daß die Spiele gar nicht selten auch für das praktische Leben von ausschlaggebender Bedeutung sein können. Wie schon berührt, sind eine große Anzahl von Spielen Nachahmungen der Beschäftigungen des täglichen Lebens. Und dieses kindliche Spiel führt nicht selten ganz unbemerkt hinüber zu dem Ernst des Lebens. Der öftere Besuch der Werkstätten der Eltern und Bekannten seitens der Kinder veranlaßt diese oft das spielend darzustellen, was daselbst von den Erwachsenen angefertigt wird. Durch solches Spiel bildet sich oft eine solche Neigung und Liebe zu einem bestimmten Geschäftsbetriebe heraus, daß derselbe ganz aus freiem Entschlusse zum spätern Lebensberuf erkoren wird. Plato will daher die Berufswahl schon durch das Spiel in den Kinderjahren beeinflußt wissen; denn er verlangt in seinen Gesetzen: „Wer dereinst als Mann in irgendetwas Tüchtiges leisten soll, der muß sich schon von Kindheit an eben darauf einüben, indem er in Spiel und Ernst sich mit den einzelnen Sachen, die dazu gehören, beschäftigt. Zum Beispiel: Einer, der späterhin ein guter Landwirt und ein guter Baumeister werden soll, muß schon im Kinderspiel kleine Häuslein aufsetzen und der andere ein Bäuerlein sein; dazu muß jedem sein Erzieher ein kleines Handwerkszeug herbeischaffen, das dem rechten nachgemacht ist. Namentlich aber muß sich jeder auch alle notwendigen Vorkenntnisse im voraus aneignen. Ein künftiger Architekt z. B. muß mit Maß und Richtschnur umgehen lernen, ein künftiger guter Soldat muß reiten oder sonst etwas der Art, alles im Spiel. So muß man versuchen, schon durch ihre Kindereien den Vergnügungen und Wünschen der Kinder die Richtung auf ein Ziel geben, an welchem angelangt, sie ihren letzten Zweck erreicht haben. Als Hauptstück der Erziehung bezeichnen wir demnach die rechte Angewöhnung, welche die Seele des spielenden Kindes vorzugsweise zu einer Neigung für denjenigen Gegenstand hinleitet, wodurch es, wenn es einmal ein Mann geworden, die vollständige Meisterschaft in seinem Geschäft erlangt."

Nirgends gibt sich das Kind ganz so, wie es ist, als im Spiel. Das wissen, wie schon berührt, die Gespielen sehr wohl und treffen infolge der gemachten Wahrnehmungen, namentlich bei Wahlen zu den besonderen Spiel-

parteien, ihre Maßnahmen. Wer ſtandhaft und zuverläſſig, geſchickt und anſtellig, aufmerkſam und unerſchrocken, flink und verſchlagen iſt, wird dann immer ein geſuchter Spieler ſein. Der Spielplatz iſt daher für das Kind der Ort, wo es die erſten praktiſchen Studien in der Menſchenkenntnis macht. Damit iſt für jeden Erzieher zugleich auch ein deutlicher Fingerzeig gegeben, daß für ihn der Beſuch des Spielplatzes als Zuſchauer nicht ſo ganz ohne Nutzen ſein kann. Schon im Altertum wußte man nach dieſer Hinſicht den Spielplatz zu ſchätzen, indem man in den Spielen der Knaben ein Vorſpiel und eine gewiſſe Vorbedeutung für das ganze Leben ſah. Der Lehrer des Themiſtokles ſagte daher auf Grund ſeiner auf dem Spielplatze über ihn gemachten Erfahrungen zu demſelben: „Burſche, etwas Kleines wird jedenfalls nicht aus dir, — ſondern entweder etwas recht Gutes oder recht Schlechtes.“ — Was ein Häkchen werden will, krümmt ſich eben bei Zeiten und daher iſt ſehr oft ſchon im jugendlichen Spieler wahrzunehmen, was man von ihm als Mann erwarten kann. Schon von früheſter Kindheit an zeigte der jüngere Cato an ſeiner Stimme und ſeinen Geſichtszügen, ja auch in den Unterhaltungen des Spiels einen unbeugſamen, durchaus feſten Charakter, den nichts aus der Faſſung brachte. Plutarch erzählt von ihm folgende charakteriſtiſche Jugendgeſchichte: Cato war noch ein Knabe, als die römiſchen Bundesgenoſſen auf die Teilnahme an dem Bürgerrechte zu Rom hinzuarbeiten anfingen. Ein gewiſſer Pompädius Selo, ein ſehr tüchtiger Kriegsmann, der in hohem Anſehen ſtand und zugleich ein Freund des Druſus war, wohnte nun bei dieſem mehrere Tage, während deren er auch mit den Kindern im Hauſe gut bekannt wurde. Da ſagte er einmal: „Ei, bittet ihr auch euern Oheim für uns, daß er uns zum Bürgerrecht verhilft!“ Cäpio winkte ihm mit freundlichem Lächeln ein Ja zu; aber Cato gab keine Antwort, ſondern ſah nur die Fremden feſt und finſter an. „Nun,“ ſagte Pompädius, „was ſagſt denn du zu uns, junges Bürſchchen? Biſt du denn nicht imſtande, bei deinem Oheim den Fremden auch mitzuhelfen wie dein Bruder?“ Cato gab keinen Laut von ſich; aber durch ſein Schweigen und ſein Geſicht ſchien er das Verlangen rund abzuſchlagen. Da nahm ihn Pompädius, hielt ihn zum Fenſter hinaus, als ob er ihn hinunterfallen laſſen wollte und hieß ihm: „Ja!“ ſagen; ſonſt laſſe er ihn los! Dabei nahm er in der Stimme einen rauheren Ton an und ſchwang ihn, hoch in der Luft, oftmals draußen vor dem Fenſter hin und her. Cato hielt das lange Zeit ſo aus, ohne irgend in Schrecken oder Angſt zu geraten, bis ihn Pompädius wieder ruhig auf den Boden ſetzte und dann zu ſeinen Freunden ſagte: „Welch' ein Glück für Italien, daß der da noch ein Bube iſt! Wäre er ſchon ein Mann, — ich glaube, wir bekämen keine einzige Stimme beim Volk.“ Die Geſchichte hat beſtätigt, wie zutreffend das Urteil des Kriegsmannes über den künftigen charakterfeſten Cato war. Und dennoch liegt in ſolchem Urteil durchaus nichts Seltenes und Beſonderes, ja vielmehr etwas ganz Alltägliches. Jeder aufmerkſame Beobachter der Jugend, jeder einſichtige Erzieher kann und wird zutreffende Urteile auf Grund des Gebarens der Kinder über deren künftiges Sein und Weſen fällen, vorausgeſetzt, daß die Wahrnehmungen eingehend

und allseitig waren. Wer die Gepflogenheiten eines Spielplatzes aber kennt, der weiß auch, wo die beste Gelegenheit ist, solche tiefe und zutreffende Einblicke in das Gemüt des Kindes, in sein ganzes Innere mit allen seinen Licht- und Schattenseiten zu thun. In der schon angezogenen Vorrede berührt F. W. Klumpp dies mit folgenden so überaus zutreffenden Worten: „Wie offen liegt da das jugendliche Gemüt vor dem Erzieher, wenn dieser ein Auge dafür hat, wie treten alle Eigentümlichkeiten desselben, alle Seiten seines Innern, die guten wie die bösen, so ungeschmückt hervor, welche tieferen Blicke lassen sich da in dasselbe werfen und zwar nicht blos in seinen sittlichen Anlagen, sondern auch in seine geistigen Kräfte. Denn vergessen wir nicht, daß das Kind bei dem Spiel viel selbstthätiger und produktiver ist, als beim Unterrichte und daß, von der freien Luft geweckt, manche Kräfte, manche Anlagen hier hervortreten, die in der Schule gar keine Gelegenheit dazu haben, und daß der Lehrer auch nicht selten über das Talent seiner Schüler aus der Beobachtung bei dem Spiele ein noch wichtigeres und vollständigeres Urteil gewinnt, als aus dem bloßen Unterrichte.“ Derjenige Erzieher wird am wirksamsten und erfolgreichsten seine Thätigkeit ausüben, der jederzeit den Hebel zur rechten Zeit und an rechter Stelle einzusetzen weiß. Dies setzt aber eine allseitige, genaue Kenntnis der Pflegebefohlenen voraus. Ohne eine solche wird viel Irrtum und Mißverständnis, werden viele Fehlgriffe und Ungerechtigkeiten obwalten. Daher sollte kein Erzieher säumen, häufig den Spielplatz aufzusuchen, um Studien über seine Zöglinge zu machen. Zu dem kommt noch, daß dieselben in der Regel dafür sehr dankbar sind, wenn ihr Lehrer Anteil an ihren Spielen nimmt, sei es auch nur als einfacher Beobachter. Größere Zutraulichkeit und Offenheit ist meist die Gegengabe der Kinder. Ohne Zweifel ist dies für jeden wohlmeinenden Erzieher ein Gewinn. Aus demselben Grunde haben nicht selten die Schüler zu ihrem Turnlehrer, der ja auch der Leiter der Schulspiele ist, besonderes Vertrauen, besondere Zuneigung.

In Hinblick auf alles das, was das Spiel dem Kinde gilt, was es jeweilig für dessen Wohlbefinden zu bieten imstande ist, und vor allen Dingen auch, was es für die Zukunft vorbereitend zu wirken vermag, kann und darf es für Eltern, die ihre Kinder lieben, gar nicht gleichgiltig sein, ob, wie und was ihre Kinder spielen. Leider wird nach dieser Richtung hin viel unterlassen und viel gesündigt. Vielmehr wäre es für unsere Jugend nur von großem Vorteile, wenn viele Mütter so dächten wie Göthes Mutter, die einst an ihre Enkel nach Weimar schrieb: „Wenn ich bei Euch wäre, lernte ich Euch allerlei Spiele, als: Vögel verkaufen, Tuchdiebes, Potzschimper-Potzschemper und noch viele andere,“ und viele Väter wie Schiller, von dem seine Hauswirtin in Jena berichtete, wie er oft seines Karls Lieblingsspiel, Löwe und Hund, in der Stube auf allen Vieren herumkriechend, geduldig mitgemacht habe. Auch König Heinrich IV. von Frankreich soll seinen Kindern als Reitgaul im Zimmer gedient haben und mit ihnen umhergerutscht sein. Desgleichen wird auch von Sokrates berichtet, er sei eines Tages von Alkibiades unter großer Heiterkeit mit seinem Kleinen Steckenpferd spielend

angetroffen worden. Cosmos von Medicis verbesserte seinem Enkel auf öffentlichem Platze die Pfeife. Wohl den Kindern, deren Eltern sich des Spieles in so ganz besonderer, hingebender Weise annehmen! Für alle Fälle sollte jedoch jeder Vater und jede Mutter darauf ernstlich bedacht sein, daß ihre Kinder niemals laß im Spiele werden, daß jeder Tag ihnen so viel Zeit gewährt, daß sie sich dem Spiele widmen können. Denn jeder Tag will seine Auffrischung des Gemütes haben, die in echter und rechter Weise bei Kindern einzig und allein durchs Spiel erreicht wird. Es ist ein wahres Glück für die heutige Jugend, daß die Zeit vorüber ist, in der man eine nutzlose Verwendung, eine heillose Verschwendung der Minuten erblickte, in denen die Kinder sich im Spiele ergötzten und nicht die Nase in das Buch steckten. Gleichwohl ist man noch nicht mit dem Jugendspiel auf den Punkt angelangt, wo man zufrieden sein könnte; denn noch lange nicht ist der Wert des Spieles in seinem vollen Umfange bekannt und anerkannt. Wohl läßt man jetzt dem Kinde seine Zeit zum Spiel, ist auch unwillig, wenn die Schule mit den Hausaufgaben nicht die erforderliche Rücksicht nimmt, aber um die Spiele selbst kümmert man sich seitens der Eltern wenig, meist gar nicht. Und welche sonderbare, oft ganz falsche und verkehrte Anschauungen über die Bedürfnisse der Kinder beim Spiele obwalten, dafür gibt leider nur zu oft die Auswahl von Spielsachen für die Bescherungen bei Geburtstagen und am Weihnachtsfeste in die Augen springende Beweise.

Das Kind spielt entweder für sich, d. h. mit Sachen, die ihm zur Hand sind, oder mit seinesgleichen. Nicht das Anschauen der Spielsachen befriedigt das Kind, vielmehr will es mit denselben ganz nach Belieben verfahren. Sie sollen ihm als Mittel dienen, die Gebilde seiner Vorstellungskraft, seiner Phantasie ins Leben setzen zu helfen. Je jünger das Kind, um so einfacher natürlich sein Thätigsein im Spiele, und daher sind in diesem Zeitabschnitt Spielsachen der einfachsten Formen die besten und richtigsten. Wie anders zeigt sich aber nur zu häufig die Ausstattung unserer Kinderstuben mit kostbarem, künstlichem Spielzeuge! Auch ist die Spielwarenindustrie immer noch weiter darauf bedacht, in der Herstellung von feineren, künstlicheren Sachen Neues und Schöneres zu bieten, sich zu steigern und zu überbieten. Mit Fug und Recht kann man daher behaupten, daß sie in der kunstvollen Darstellung dieser Sachen auf eine Höhe angelangt ist, die an das Bedenkliche heranstreift. „Unsere Industrie, sagt zutreffend A. W. Grube (von der sittlichen Bildung der Jugend im ‚ersten Jahrzehnt), hat schädlich auf die Spiellust der Kinder gewirkt, indem sie den Spielapparat verhundertfacht, die Spielsachen verkünstelt und dergestalt herausgeputzt hat, daß sie nicht mehr ein Mittel für die Kinderphantasie, sondern an sich schon ein Gegenstand des materiellen Genusses sind.“ Und wie würdigt unsere spielende Jugend solche Kunst? Man blicke nur wenige Wochen nach dem Weihnachtsfeste in die Kinderstuben, und man wird bald bemerken, was aus solchen Sachen geworden ist. Von den schönsten, kunstvollsten und wohl auch teuersten Geräten ist, wenn die Kinder frei handeln dürfen, meist nur noch eine unscheinbare Ruine vorhanden. Wohl schilt dann die Mutter und

droht der Vater solchem Missethäter, solchem ungezogenen Kinde, aber wohl selten werden dieselben an die Brust schlagen und bekennen, daß sie ihr Kind falsch beurteilt, daß sie sich in der Wahl des Spielzeugs gehörig geirrt haben. Denn kommt der Geburtstag, dann gehen trotzdem solche Eltern in ihrer Kurzsichtigkeit und Gedankenlosigkeit meist wieder in die Hallen und kaufen womöglich noch prächtigere, das Kind zu noch größerem Staunen veranlassende Dinge. Für den ersten Augenblick der Beschauung wird jedenfalls das Verhalten des Kindes bezüglich der sorglichen Behandlung der neuen Gaben zu großen Hoffnungen berechtigen, auch wird es bereitwilligst entsprechende abverlangte Versprechungen abgeben. Und doch wird über kurz oder lang das Ende auch dieses Spielzeugs ein gleiches sein. Der Gestaltungsdrang des Kindes begnügt sich eben nicht mit sanften und vorsichtigen Berührungen seines Spielzeugs, das es in vollem Umfange als sein Eigentum betrachtet. Es will das Gerät nach seinen Anschauungen und Eingebungen, nach seinem Willen abändern, umgestalten und umformen und schreckt daher gar nicht vor einer Zerstörung desselben zurück. Der Gedanke, daß dadurch das Spielzeug unansehnlich und wertlos wird, kommt dem Kinde bei seiner umgestaltenden Spielthätigkeit gar nicht bei, daher steht nur zu oft ein spieleifriges Kind wie begossen neben seinem Werke, wenn es auf einmal wahrnimmt, was es verübt hat. Andererseits ist es oft rührend, mit welcher Liebe ein Kind an solchem entstellten Spielzeug hängt. Oft ist dann dem spielenden Mädchen eine nach seinem Geschmacke zugerichtete Puppe vielmehr ans Herz gewachsen, als die neugeschenkte, schöne, glänzende, von der aber die Mutter wünschte, daß sie fein säuberlich behandelt werden solle.

Solche täglich sich wiederholende Wahrnehmungen, derartige sich überall vollziehende Thatsachen lehren deutlich genug, daß die besten Spielsachen für die ersten Kinderjahre solche sind, die leicht Versetzungen, Veränderungen, Umgestaltungen zulassen. Daher werden hier Bauklötzchen, Mosaiksteinchen, Stäbchen zum Legen, Bälle, Kugeln, Wägelchen, besonders zu Verladungen eingerichtet, auf Räder gesetzte hölzerne Thierchen u. dgl. nach wie vor das beliebteste Spielzeug bleiben. Außerdem werden auch niemals, wie schon früher erwähnt, Bohnen, Nüsse, Kastanien und ähnliche handliche Früchte, sowie Sand zum Häufeln und feuchte Erde zum Formen ihren Wert beim Spiele verlieren. Wo der Gestaltungstrieb frei und ausgibig walten kann, da ist auch Aufmerksamkeit, Hingebung und Andacht beim Spiele zu finden.

Von nicht zu verkennender Bedeutung ist auch die Forderung, dem Kinde *nicht zu viel Spielzeug* darzubieten. Das Vielerlei zerstreut. Die Menge der Anregungen verhindert die eingehende eigene Thätigkeit des Kindes, die Vertiefung. Für die kurze Zeit der reichen Bescherung vermag man wohl die Aufmerksamkeit auf das höchste zu spannen. Das Kind wird mit Jubel und Freude von einem Spielzeug zum andern sich wenden, auch alle versuchen, aber es wird nirgends Ausdauer zeigen. Die Eindrücke sind eben zu mannigfach und lassen es zu einer Sammlung gar nicht kommen. Die Freude am Einzelnen, die eine nutzbringende Spielthätigkeit voraussetzt, wird beeinträchtigt, das Haften von einem Spiele zum anderen bringt Verwirrung

und führt zur Abstumpfung. Es liegt auf der Hand, daß solche Verhältnisse keineswegs günstig auf die Entwicklung des Charakters einwirken können, vielmehr werden sie einem oberflächlichen, unbeständigen, veränderlichen, anspruchslosen Wesen Vorschub leisten.

In den ersten Zeiten unterscheidet das Kind nur die besonders hervortretenden Merkmale der Gegenstände, erst allmählich gewinnt es das Verständnis für die feineren charakteristischen Unterschiede. Diese Sachlage sollte bei der Wahl des Spielzeugs insofern Berücksichtigung finden, als den Kindern zunächst nur die einfachsten Formen desselben in die Hände zu geben wären. Erst später sollte man zu den treuen und kunstvollen Nachbildungen der Gegenstände, wie sie zur Zeit die fortgeschrittene Spielwarenindustrie in so prachtvoller Weise anzufertigen versteht, greifen. Damit wäre zuvörderst eine bequeme Gelegenheit geboten, schon durch die Art und Weise des Spielzeugs die Freude an demselben allgemach zu steigern. Gleichzeitig würde bei solchem Vorgehen auch Gelegenheit zur Erweckung und Heranbildung des Formen- und Schönheitssinnes geboten. Leider scheint man aber nur zu oft in wohlhabenden Familien der pädagogischen Bedeutung, welche der passenden Wahl des Spielzeugs für Kinder beizumessen ist, wenig Sinn und Aufmerksamkeit zu schenken. Leider werden nur zu oft die kunstvollsten Dinge, werden Bilderbücher, in denen alles zur Anschauung gebracht wird, was den gebildeten Menschen nur interessiren kann, schon einem Lebensalter überwiesen, dem hierfür alles Verständnis abgeht. Solches Verhalten ist aber ganz dazu angethan, schon in den frühesten Jahren der Kindheit eine gewisse Überreizung und Übersättigung, eine unliebsame Blasirtheit und Altklugheit groß ziehen zu helfen.

Von selbst sollte es sich verstehen, daß den Kindern nicht Spielsachen verabfolgt würden, womit sie andern gefährlich werden können und die auf das Gemüt verrohend und abstumpfend wirken. In erster Linie trifft dies die Spielgeräte zum Schießen. Obgleich mit denselben schon so oft und so viel namenloses Unglück herbeigeführt worden ist, verlieren sich dieselben dennoch nicht aus den Spielwarenläden. Vielmehr alle Verbesserungen an den Gewehren der Erwachsenen finden entsprechende Nachahmungen an den Kinderflinten. Solche Zustände werden auch bleiben, so lange Eltern leichtsinnig genug sind, ihren unverständigen und unbedachtsamen Kindern Schußwaffen anzuvertrauen; denn die Nachfrage wirkt selbstverständlich nur fördernd auf die Industrie. Andererseits lehrt die tägliche Erfahrung, daß die Kinder sich bei ihren so beliebten Soldatenspielen nur zu oft mit den primitivsten Nachahmungen der Gewehre begnügen. Deshalb weg mit den Schießgewehren aus den Händen der Kinder! Wohl mancher Vater und manche Mutter hat sich schon gefreut, wenn ihr Kleiner mit der mit Erbsen geladenen Kanone ganze Reihen von Bleisoldaten niedergeschossen, oder wenn er mit seiner Spiralfederflinte seine Gespielen mutig mit dem Zuruf jagte: „Reißt aus, ich schieße!“ Und doch ist solches Gebahren bedenklicher Art. Gewiß geschieht in solchen Fällen dieses Schießen nur im Scherz und im Spiel, aber unleugbar steht fest, daß die solchen Aussprüchen wie „totschießen, niederschießen“ zu Grunde

liegenden Vorstellungen auf Fein- und Zartsinnigkeit keinen Anspruch haben. Alles aber, was sich hiermit nicht verträgt, kann für die Gemütsbildung von bedenklichen Folgen begleitet sein. Es läßt sich allerdings nicht feststellen, welchen Eindruck ein einzelnes Vorkommnis dieser Art auf das Gemüt auszuüben imstande ist, aber soviel ist gewiß, daß wenn ein Gespiele den andern in Angst davoneilenden Gespielen lachend mit der Waffe in der Hand verfolgen kann, bei ersterem schon eine wahrnehmbare Verrohung des Gemütes Platz gegriffen hat. Die Eltern sollten daher ihre Kinder ängstlich davor behüten, den ersten Schritt auf dieser abschüssigen Bahn thun zu können. Daher weg mit allem Spielzeug, wodurch vielleicht das Gemüt zu Schaden kommen könnte!

Dieser Ruf gilt gleichzeitig auch in vollem Maß für alle Spielsachen die Gemütsbewegungen hervorrufen, welche den Kindern fremd bleiben sollen, welche die Gier, die Leidenschaft nach Gewinn erwecken und heranzubilden vermögen. Mag auch das Gewinnspiel in der Kinderstube harmlos erscheinen, mag es sich beim Gewinnen auch nur um wertlose Papierstreifen, um Bohnen, Nüsse, Kügelchen oder Spielmarken u. dgl. handeln, immerhin muß es bedenklich erscheinen, da niemand ermessen kann, wann und wie fest sich die Leidenschaft am Gewinnspiel in der Seele niederläßt. Nachweislich ist schon mancher Mensch am Spiele später elend zu Grunde gegangen, dessen Eltern mit Freuden sahen, wie er als Kind mit leidenschaftlicher Aufmerksamkeit den Zufällen des Spieles folgte. „Ein Spiel, sagt Jahn, sollte nie einen Erwerb geben. . . . Darum sind selbst dem kleinsten Turner auch außer der Turnzeit niemals Marmel, Knippkügelchen, Knopf- und Nadelspiele u. a. d. zu gestatten. Mit solchen Nichtswürdigkeiten fängt man an und mit seinem oder anderer Leute Vermögen hört man auf."

Neuerdings ist sonderbarer Weise von gewisser Seite versucht worden, das Spiel mit dem Turnunterrichte der Schulen in einen Gegensatz zu bringen, ja man ist selbst soweit gegangen, daß man das Spiel über das Turnen stellte und deshalb die Entfernung desselben aus der Schule verlangte, dafür aber die Einführung von Schulspielen als eine unumgängliche Notwendigkeit forderte. Nur beiläufig sei hier erwähnt, daß von allem Anfange an, die Bewegungs- und Turnspiele als ein wesentlicher Teil des Turnunterrichtes gegolten haben. Was nach dieser Beziehung Jahn's Ansicht war, ist schon früher erwähnt worden. Auch ist von allen Turnlehrern, die ihr Fach richtig verstanden und vernünftig betrieben haben, dem Turnspiele im Turnunterrichte jederzeit ein Ehrenplatz angewiesen worden.

Wer eine erschöpfende Kenntnis aller hierbei in Frage kommenden Verhältnisse besitzt und sich ein unparteiisches, unbefangenes Urteil bewahrt hat, wird finden, wie sehr die herrschende Anschauung, daß das Spiel eine notwendige Ergänzung beim Turnunterricht bildet, aber keineswegs dasselbe ersetzen kann, eine richtige und wohlbegründete ist.

Der Turnunterricht hat sich als Ziel gesetzt, den ganzen Körper harmonisch auszubilden. Daher sind die verschiedenartigsten Bewegungsgebiete des Hangelns, Stemmens, Springens, Gleichgewichthaltens, Gehens und Stehens

in entsprechender Weise zu berücksichtigen und zueinander in Wechselbeziehung zu bringen, so daß innerhalb einer gewissen Zeit der ganze Mensch in seiner Bewegungsanlage eine gewisse übereinstimmende Ausbildung erfahren hat. Ein so gestalteter Unterricht setzt ein vorbedachtes, zielbewußtes, systematisches Handeln voraus. Wie anders ist es dagegen beim Spiele. Wohl kommt bei ausgibigen Bewegungsspielen ebenfalls der ganze Körper in Bewegung. Ja es ist auch möglich, daß in einzelnen Fällen Schüler beim Spielen sich verhältnismäßig mehr anstrengen können, als im systematischen Unterrichte dies je in Betracht zu nehmen ist. Aber immer ist es dem Zufalle überlassen, welche Teile der Bewegungsanlage und mit welchem Erfolge dieselben herangezogen werden. Sobald es sich aber beim Werke der Erziehung, gleichviel ob es den Geist und den Körper betrifft, um die Erzielung sicherer Erfolge handelt, dann können nur vorbedachte Erwägungen in Frage kommen, nicht das blinde Walten des Zufalls darf maßgebend werden.

Beim Schulturnunterrichte kommen alle Schüler gleichmäßig in Thätigkeit. Jeder einzelne ist genötigt, alle kräftigenden, gewandtheitbildenden Übungen darzustellen, ein Wegbleiben von denselben ist bei sonst normalen Verhältnissen gar nicht denkbar. Dieserhalb ist das Turnen für alle Betreffenden gleich bildend, und am Ende eines jeden Zeitabschnittes wird sich, selbstverständlich innerhalb der natürlichen Anlagen, ein Zuwachs in der körperlichen Ausbildung nachweisen lassen. In nicht seltenen Fällen läßt sich der Fortschritt sogar ziffermäßig feststellen. Beim Spiele herrscht freies Bewegen. Jeder kann sich nach seinem Ermessen in mehr oder weniger ausgibiger Weise dabei bethätigen. Wer sich's daher leicht machen will, kann dies bequem haben. Faule, bewegungsscheue Schüler können sogar allen Anstrengungen leicht aus dem Wege gehen. Nicht selten sind dies aber gerade die schwächlichsten und verzärteltsten Kinder, die der Bewegungen am meisten bedürfen. Solche Freiheit dürfte daher sehr bedenkliche Folgen haben und Lücken in der körperlichen Ausbildung der Schüler zeitigen, die bei einem zweckbewußten, umsichtigen Turnunterrichte als ausgeschlossen gelten können.

Und wie sehr hat der Turnunterricht die Mittel an der Hand, formell zu bilden. Jede Unaufmerksamkeit und Zerstreutheit, jede Unbedachtsamkeit und Faselei tritt sofort grell hervor, und, was besonders auch von Wichtigkeit ist, der betreffende Schüler merkt es selbst, wie sehr sein Verhalten auffällig und unverdeckbar ist. Die Schulung in der Aufmerksamkeit, im pünktlichen Gehorsam, in der rechten, präcisen Heranziehung des Bewegungsapparates, in der sofortigen Übersetzung eines gehörten Befehls in die That läßt sich daher im Turnunterrichte in straffer und ergibiger Weise bequem bewerkstelligen.

Ein so gearteter Unterricht ist beim Werke der Jugenderziehung äußerst wertvoll, indem die Erziehung zur Aufmerksamkeit, zum Gehorsam, zur Anstelligkeit für jeden Menschen, für alle Lebenslagen, nutzbringend sein wird. Das Spiel in seiner Eigenheit kann hier wenig in Frage kommen, weil es jedem Spieler überlassen bleibt, wie anteilnehmend er sich zum Spiele überhaupt stellt. Selbst die Gepflogenheit des Spielplatzes, daß jede Partei

dem Partner, durch dessen Unaufmerksamkeit und Faselei ein Verlust entsteht, gehörig zusetzt, kann gegenüber dem Zwange des Turnunterrichts nur wenig bedeuten, indem es lediglich Charaktersache des Betreffenden ist, inwieweit ihn die Auslassungen seiner Mitgespielen berühren. Bei solcher Freiheit kann von formeller Schulung, wie sie hier in Erörterung steht, ernstlich gar nicht die Rede sein.

Das Gelingen der Frei- und Ordnungsübungen bedingt namentlich ein gegenseitiges Beobachten der Schüler untereinander, das Innehalten einer guten Reihung und Richtung. Schon hierdurch kommt recht deutlich zur Anschauung, wie abhängig ein Schüler vom andern ist, wenn etwas Schönes und Wohlgefälliges erscheinen soll. Daß solche Erkenntnis den so wertvollen Gemeinsinn zu erwecken und zu stärken vermag, dürfte kaum zu bezweifeln sein. Weiter können für die Ausbildung des Gefühls für Ordnung dergleichen Verhältnisse nur förderlich sein. Wohl sind beim Spiele Regeln und Gesetze zu befolgen, aber bei der freien Entfaltung der Kräfte kommt es weder auf die Darstellung schöner gemeinsamer Bewegungen, noch auf ein augenfälliges, übereinstimmendes gleichzeitiges Handeln an.

Die Vertreter des Spieles haben wiederholt betont, daß das systematische Turnen, weil es ohne Aufmerksamkeit und Spannung des Geistes nicht zu denken sei, den Schülern nach stattgefundenen Lectionen nicht die Erholung bringen könne, die man doch notwendig für Entlastung des Geistes fordern müsse. Vielmehr veranlasse solches Turnen eine weitere geistige Tortur nur in anderer Form. Beim Spiele jedoch sei dies ganz anders, da herrsche Freiheit und Fröhlichkeit, da könne der Geist sich erholen und erquicken. Wie belanglos solche Auslassungen sind, hat Du Bois-Reymond in seiner gediegenen Schrift „Über die Übung" dargelegt, indem er in überzeugender Weise nachgewiesen hat, „daß Leibesübungen, wie Turnen, Fechten, Schwimmen, Reiten, Tanzen, Schlittschuhlaufen" Übungen des Centralnervensystems, des Hirnes und des Rückenmarkes sind." Spiel und Turnen lassen sich daher ohne Erregung der Organe, des Geistes und deshalb ohne geistige Thätigkeit gar nicht denken. Oder will man etwa behaupten, daß Aufmerksamkeit, Schlauheit, Gespanntsein, Verschlagenheit im Spiele keine geistigen Thätigkeiten seien? So etwas Verkehrtes wird wohl niemand glauben. Vielmehr gewähren Spiel und Turnen, natürlich ein jedes in seiner eigenen Weise, dadurch Erfrischung und Erholung für den Geist, daß bei ihnen die Hauptthätigkeit weniger das sensitive Hirn- und Nervengebiet berührt, als vielmehr das motorische. Diese Eigenschaft ist ihnen gemeinsam, gleichwohl sind beide beim Werke der körperlichen Erziehung nicht zu missen, vielmehr haben sich beide in ihrer Eigenartigkeit gegenseitig zu ergänzen.

III.

Zur Geschichte der Spiele.

Es bereitet große, ja unüberwindliche Schwierigkeiten, ein getreues Bild von den Spielen der verschiedenen Völkerschaften der Erde zu entwerfen. Die Beschreibungen, welche den einzelnen Völkern gewidmet sind, befassen sich wohl mehr oder weniger ausführlich mit den Sitten und Gebräuchen bei Geburten, Heiraten, Begräbnissen, mit den Waffen und Kunsterzeugnissen, mit den Beschäftigungen und Handelsbeziehungen derselben. In der Regel schweigt man sich aber über die Spiele der Kinder und Erwachsenen aus, namentlich soweit es die gewöhnlichen und alltäglichen betrifft, höchstens wird ihrer beiläufig und auch dann meist nur mit kurzen Worten gedacht. Ausführlicher und eingehender berichtet man meist erst, wenn gewissen Spielen bei Cultusgebräuchen, bei Familienfestlichkeiten, bei politischen Vorkommnissen eine hervorragende Rolle zugewiesen ist. „Das Spiel, sagt zutreffend Schaller a. a. O. S. 6, läßt meist keine dauernden Effekte zurück, an denen wir uns halten könnten, und nur selten halten es die Historiker der verschiedenen Zeiten für der Mühe wert, uns von den Spielen Näheres zu erzählen. Es sind sehr entlegene Quellen zu durchforschen, aphoristische gelegentliche Bemerkungen der Historiker zusammenzustellen, besonders die Dichtungen in diesem Interesse durchzunehmen, um für eine Geschichte des Spiels die nothwendige Basis zu gewinnen." Trotz der dürftigen Quellen soll dennoch mit nachstehendem versucht werden, eine möglichst ausführliche Übersicht der Spiele der verschiedenen Zeiten und Länder zu geben.

1. Die alten Ägypter.

Durch die in unserem Jahrhundert möglich gewordene Entzifferung der Hieroglyphenschrift der alten Ägypter und durch die große Anzahl der von ihren Baudenkmälern, namentlich in ihren Gräbergrotten uns überkommenen

Abbildungen ist es möglich geworden, eingehend altägyptisches Leben und Treiben kennen zu lernen. Auch über ihre Spiele sind uns Überlieferungen geworden.

„Vier Jahrtausende, schreibt Franz Wönig in seiner Schrift „Am Nil", der wir im nachstehenden der Hauptsache nach folgen, liegen zwischen den ersten Anfängen der menschlichen Kultur am heiligen Wasser des Nil und heute. Geschlecht nach Geschlecht ist über die Erde gewandelt, Nationen sind emporgeblüht und untergegangen; Gewohnheiten, Sitten und Gebräuche haben im ewigen Wechsel ihre Formen verändert, aber eins hat sich in diesem Wechsel beständig erwiesen und in seiner vollen Ursprünglichkeit erhalten und wird noch mächtigere Zeiträume der Zukunft überdauern: Kindersinn und Kinderspiel! „Alles ebenso wie heute!... Wie heute bei unserer Mädchen- und Knabenwelt, wurden auch bei der altägyptischen Jugend Ball- und Reifspiele unter den Spielen im Freien bevorzugt. Zu der Geschicklichkeit, zwei oder drei Bälle zugleich zu fangen, hatten es die ägyptischen Mädchen vor 4000 Jahren auch bereits gebracht. (Abb. 2)

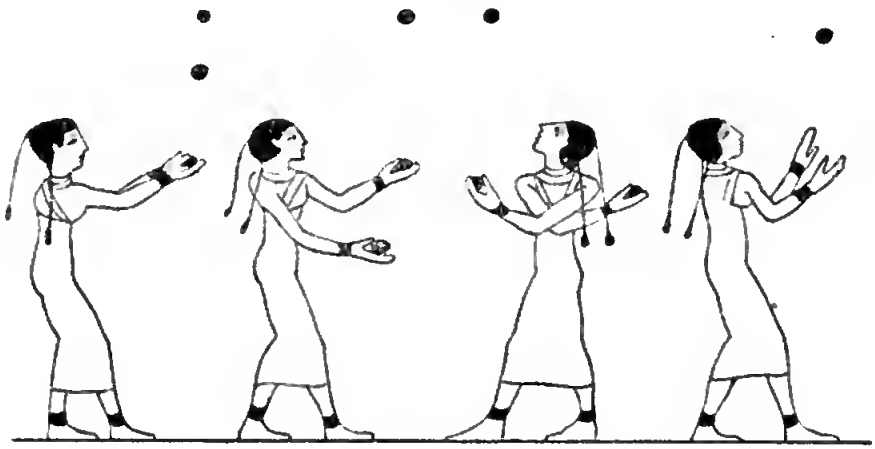


Abb. 2.

Denn von den in der Gräbergrotte von Beni-Hassan dargestellten vier Ballspielerinnen wirft die eine einen Ball in die Höhe und fängt ihn wieder auf, während jede der übrigen drei Bälle nacheinander emporwirft und sie nach blitzschnellem Zwischenspiel der Arme (Auf- und Abbewegen, Kreuzen über der Brust) wieder auffängt. Am gleichen Orte ist eine andere Gruppe, bestehend aus sechs Ballspielerinnen mit enganliegenden bis an die Knöchel reichenden Gewändern dargestellt, die bei Auswerfen des Balles hüpfen und vor dem Auffangen in die Hände klatschen, mit den Händen an die Hüften fassen oder sie hinter dem Rücken zusammenschlagen und zugleich den rechten Fuß nach hinten einziehen. Eine andere Gruppe veranschaulicht das Reiterball-

ſpiel, (Abb. 3) wobei ſich die Spielerinnen auf den Rücken anderer Mitſpielerinnen ſetzten und die ſich gegenſeitig zugeworfenen Bälle auffingen; mißlang der einen das Auffangen des Balles, ſo mußte ſie abſitzen und der Trägerin ihren Rücken bieten. Die Bälle der Spielenden ſind auf den Gemälden rot, gelb, hellblau und dunkelblau.

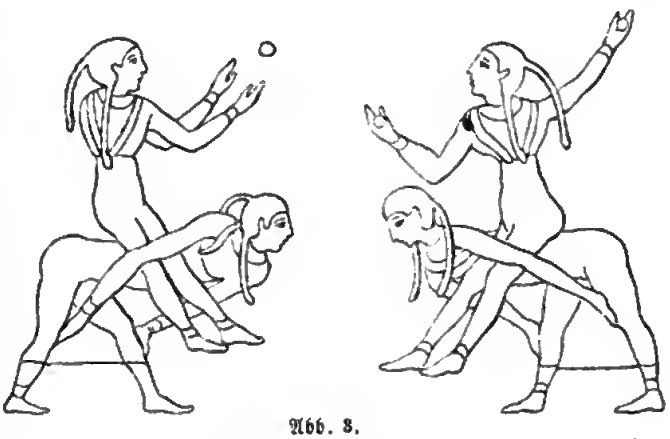


Abb. 3.

„Der Eigentümlichkeit des altägyptiſchen Volkes, dem Toten mit ins Grab zu legen, was ihm im Leben lieb und teuer geweſen, verdanken wir auch den Fund wohlerhaltener Bälle, die aus der Gräberwelt Thebens ſtammen und zur Zeit im britiſchen Muſeum zu London conſerviert werden. Der größere derſelben iſt ein Lederball von 8 *cm* Durchmeſſer. Die Naht der zuſammengefügten beiden Lederſtücke iſt durch Kreuzſtiche hergeſtellt. Der Ball iſt mit Kleie gefüllt. Der zweite Ball iſt von ganz anderer Beſchaffenheit. Er iſt aus Thon gefertigt und buntſtreifig bemalt. Von Lederbällen, die man außer dem im Berliner Muſeum, anderweitig neben Kindermumien gefunden hat und über deren Verbleib nichts verlautet iſt, waren viele mit Binſen ausgeſtopft.“

In der ägyptiſchen Abteilung des Berliner Muſeums werden zur Zeit 8 Bälle gezeigt. Einer davon, aus Lederſtreifen gefertigt, hat 6 *cm* im Durchmeſſer; ein anderer, 7 *cm* im Durchmeſſer haltend, iſt aus Schwamm und Garn, zwei weitere, gegen 5 *cm* groß, ſind aus Binſengeflecht. Die übrigen 8 Bälle aus Memphis, nur 3—4 *cm* groß, ſind von glaſirtem Thon. Wegen ihrer feſten Maſſe dürfte man ſie daher beſſer Kugeln nennen.

„Nicht minder beliebt als das Ballſpiel war das Reifenſpiel, mit dem ſich, wie noch heute, alt und jung beluſtigte, doch ſcheint es in etwas anderer als in der bekannten Weiſe geſpielt worden zu ſein; denn auf einem Gemälde in Beni-Haſſan ſehen wir zwei Spieler den fortzutreibenden Reifen auf ineinandergefügte Haken halten, mit denen ihre langen Stäbe enden. (Abb. 4). Derjenige, der nun das meiſte Geſchick beſaß und ſeinen Haken ſchnell aus dem des anderen zu löſen verſtand, wurde vorläufig Beſitzer des Reifens und konnte ihn treiben oder in die Höhe werfen.“ Dieſes Reifenwerfen erwähnt G. Ebers in ſeiner „ägyptiſchen Königstochter“ als ein beliebtes Vergnügen ägyptiſcher Mädchen. „Wahrlich, läßt er Bartja, nachdem Ritetis den zarten, mit bunten Bändern geſchmückten Ring zum hundertſtenmale, ohne zu fehlen, mit ihrem feinen Stäbchen aus Elfenbein aufgefangen hatten, ausrufen, dieſes Spiel müſſen wir auch in der Heimat (Perſien) einführen.“

„Von Glücksspielen, die bei Kindern und Erwachsenen gleich beliebt waren, veranschaulichen uns die Wandgemälde in Beni-Hassan drei Arten, und zwar das sogenannte Morraspiel, das unter diesem Namen in den niederen Volksklassen Italiens noch jetzt fleißig gespielt wird, das Gerade und Ungerade und das Blindenspiel. Die Eigentümlichkeit des Morraspiels bestand darin, daß eine der spielenden am Boden hockenden Personen die Finger plötzlich ausstreckte und blitzschnell wieder zusammendrückte. In demselben Augenblicke mußte der Mitspieler die Zahl der ausgestreckt gewesenen Finger erraten. In anbetracht der großen Schnelligkeit, mit der das Ausstrecken und Einziehen der Finger geschah, war natürlich der Ratende immer auf die Ehrlichkeit des Mitspielers angewiesen.

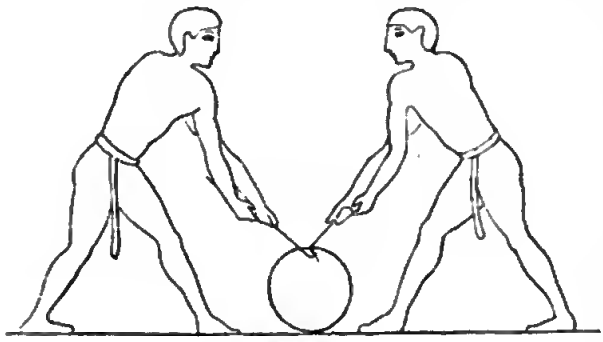


Abb. 4.

„Bei dem Gleich- oder Ungleichspiel ergriff einer der beiden Spieler mit der Hand in ein zur Seite stehendes Gefäß, das mit kleinen Gegenständen, Steinchen, Gerstenkörnern, Bohnen ꝛc., gefüllt war, und hielt alsdann die auf einen Griff erfaßten Gegenstände fest. Der andere mußte darauf angeben, ob die von der Hand umschlossenen Steinchen oder Früchte in gerader oder ungerader Zahl vorhanden sein sollten. Das Auszählen der Gegenstände offenbarte alsdann den Gewinn oder Verlust des Spiels.

„Das Blindenspiel bestand darin, daß sich zwei der Mitspielenden auf den Boden setzten und eine dritte Person zwischen sich nahmen, die in kriechender Stellung mit zur Erde gesenktem Kopfe und verbundenen Augen erraten mußte, wer von den beiden Spielern sie mit der Hand auf dem Rücken berührte.“ Dieses Spiel scheint große Ähnlichkeit mit dem jetzt noch von lustigen Knaben und Jünglingen gespielten „Rate, wer hat dich geschlagen?“ gehabt zu haben. (Abb. 5).

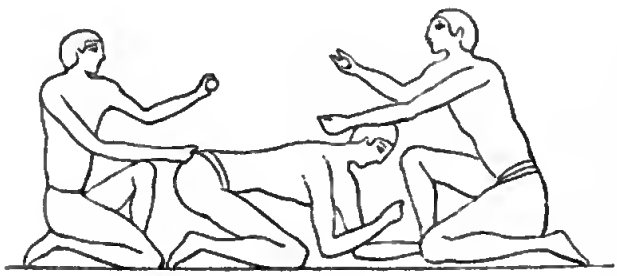


Abb. 5.

„Würfel aus Knochen oder Elfenbein, die man in der Gräberstadt Thebens gefunden und von denen vier im Museum zu Berlin aufbewahrt werden, geben uns die Gewißheit, daß auch dieses Glücksspiel im alten Ägypten beliebt war. Die Würfel sind sechsseitig, und zwar hat einer davon lauter

flache, die drei übrigen dagegen nur zwei flache und vier etwas abgerundete Seiten. Die Seiten der Würfel sind mit Augen in der Zahl von eins bis sechs bezeichnet und sogar in der Anordnung der Augen unserem Würfel vollkommen gleich; denn vier Augen stehen im Quadrat, bei fünf Augen tritt das fünfte in die Mitte des Quadrats, und sechs Augen sind in zwei Reihen zu je drei angeordnet. Daß das Würfelspiel bei hoch und niedrig allgemein war, bezeugt eine Sage, nach welcher Rampsinit (Ramses III. um 1280 v. Chr.) in der Unterwelt mit Isis um einen goldenen Mantel würfelte, den er gewann und mit auf die Oberwelt brachte.

„Unklar, wie das Würfelspiel, ist uns bisher auch die Art und Weise des Dame- oder Brettspiels geblieben, das wir nicht nur mehrfach abgebildet finden, sondern von dem sich auch Spielbretter und Spielkästen, Steine und Figuren erhalten haben. Auf einem Gemälde in den Gräbergrotten von Beni-Hassan sehen wir zwei Ägypter vor einem kleinen niedrigen Tischchen hocken und Dame spielen. Die kegelförmigen Steine, welche sie auf dem Brette hin- und herschieben, erscheinen in der farbigen Darstellung abwechselnd weiß und schwarz oder rot und schwarz. Die Steine, entweder aus hartem Holz oder Elfenbein geschnitzt und verschieden in ihrer Form, zeigten große Ähnlichkeit mit den Schachspielfiguren. Das Brettspiel, das die Ägypter noch in der Unterwelt mit den Göttern zu spielen hofften, war das Lieblingsspiel der Würdenträger und Könige. So ist Ramses der Große auf einem hohen Sessel vor einem Spieltisch sitzend dargestellt, wie er sich mit seinen beiden Töchtern am Brettspiel ergötzt. Die eine der Töchter, seine Mitspielerin, steht ihm gegenüber, während er die andere kleinere Tochter, die das Spiel aufmerksam verfolgt, mit seinem Arm umschlungen hält.

„Zahlreiche Darstellungen gymnastischer Spiele lassen darauf schließen, daß die ägyptischen Knaben und Jünglinge im Ringen, Laufen und Springen ihre Kräfte stählten und erprobten und durch Scheinkämpfe, Speerwerfen ꝛc. sich auf den Beruf eines Kriegers vorbereiteten.“ Es wurde dem Verfasser von einem Ägyptologen in Berlin versichert, daß er in den Abbildungen bereits einige 70 verschiedene Ringergruppen entdeckt habe, von denen jede eine bestimmte charakteristische Haltung darstelle, so daß es wohl möglich sei, eine Ringkunst der alten Ägypter zu verfassen. In Berlin zeigen einige Gypsabdrücke, deren Originale in dem Grabe des Ptahhotep in Sakara sich befinden und etwa 2600 v. Chr. gefertigt sind, auch spielende Knaben. Zwei derselben stehen und fassen auf jeder Seite die Hände von

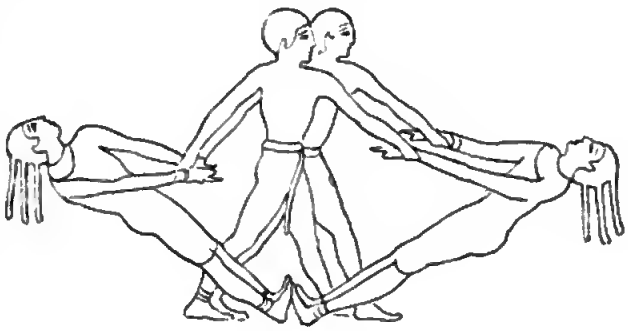


Abb. 6.

zwei anderen, welche Liegehang rücklings zeigen. Jedenfalls ist damit das heute noch bei uns unter dem Namen „Stern oder Rad“ (M. Zettler. Turnerische Gesellschaftsspiele. Leipzig 1892. S. 36) bekannte Spiel abgebildet. (Abb. 6).

Ein zweites Bild zeigt das Stehen auf den Schultern von Spielgenossen. Und bei einem dritten Bilde laufen 6 Knaben einem anderen nach, dem die Arme hinten gebunden sind. Daß auch das Kreiselspiel in Altägypten gekannt war und seine Liebhaber hatte, beweisen die aufgefundenen Kreisel. In Berlin sah der Verfasser deren zwei. Zu diesen Übungen gesellte sich auch für die Kinder aus besseren Ständen der Unterricht im Schwimmen, denn mehrfach werden unter den Prinzenerziehern die „Schwimmmeister“ genannt.

„Außer Ball und Reif waren es ferner mancherlei bewegliche Figuren, die der Knabe von Eltern und Verwandten als Geschenk erhielt. Zu diesen gehörte z. B. der im Leidener Museum befindliche einfache Hampelmann aus Holz, einen Korn mahlenden Sclaven darstellend, der seine Thätigkeit beginnt, sobald man an einem Faden zieht. Am gleichen Orte befindet sich auch ein aus Holz geschnitztes Krokodil mit beweglichem Rachen, und ein ähnliches wird im ägyptischen Museum zu Berlin aufbewahrt.

„Das Lieblingsspielzeug der altägyptischen Mädchen war die Puppe. Die Kinder erhielten sie in der mannigfachsten Gestalt und in verschiedenster Ausstattung. Eine Puppe von pappartiger Beschaffenheit, teilweise vergoldet, mit Haaren und Erdkügelchen findet sich im ägyptischen Museum zu Berlin.“ Weiter finden sich daselbst auch solche aus glasirtem Thon, aus Holz, aus Kalkstein, mit Kleid und Halskette, ohne und mit Kopfputz, mit Haaren und Thonperlen. Eine Puppe aus glasirtem Thon endet unten als Blume, und eine andere hält ein Gefäß in der Hand. Ebenso waren „Holzpuppen, Lederpuppen, bekleidete und unbekleidete sogenannte Stechkissenkinder, auch mit Negertypus, Puppen mit beweglichen Gliedern und langen Haaren, die wir noch heute im britischen Museum zu London bewundern können, schon vor 4000 Jahren das Entzücken der ‚Kleinmädchenwelt‘ am Nil.“

Ebenso waren bei den alten Ägyptern die Castagnetten sehr beliebt, was deutlich aus deren vielgestaltigen, oft sehr schönen Formen hervorgeht. So befindet sich z. B. in Berlin eine aus Theben, welche die Gestalt eines wohlgeformten Armes zeigt. Diese Klappern fanden bei religiösen Tänzen in dem Tempel und bei Wallfahrten vielfache Verwendung; daß sie auch bei weltlichen Tanzspielen nicht gefehlt haben werden, ist kaum zu bezweifeln.

Man fand im alten Ägypten großes Gefallen an den Stierkämpfen und hielt sich besondere Kampfstiere. Hirten mit kurzen Stöcken wohnten dem Kampfe bei und lösten das unterlegene Thier von dem Horne seines Gegners, der ihm die Wamme durchbohrt hatte. Und wenn der Kampf zwischen zwei kurzhörnigen Stieren beendet war, so führten sie wohl gegen den Sieger einen neuen Gegner ins Feld, ein kräftiges Tier der Langhornrasse.

Sehr beliebt war weiter das Schifferstechen, ein Spiel, bei dem die Bediensteten zur Belustigung ihrer Herren sich mit langen Staken aus dem

Schilfnachen zu ſtoßen ſuchten. Andere Untergebene wieder vollführten Ringkämpfe vor ihnen, bei denen es ſo ernſtlich zuging, daß mancher vom Schauplatze hinweggetragen werden mußte. Auch Klopffechter traten auf, die ſich mit kurzen Stöcken bekämpften und mit Brettchen, die ſie an den linken Arm banden, gegen die Schläge des Gegners ſchützten. (Abb. 7). (A. Erman. Ägypten und ägyptiſches Leben im Altertum. S. 334).

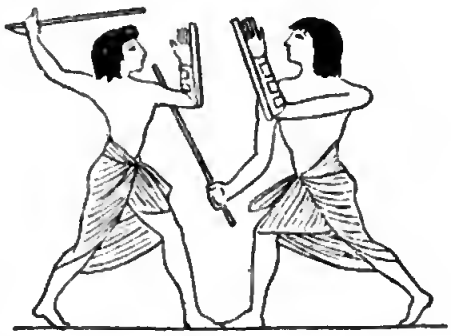


Abb. 7.

Aus dieſen Überkommniſſen läßt ſich im allgemeinen wohl erkennen, welcher Art und wie beliebt die Spiele Altägyptens geweſen ſein mögen, jedoch nach welchen Regeln und Geſetzen die einzelnen Spiele getrieben worden ſind, wird wohl meiſt ſo lange unbekannt bleiben, als uns Beſchreibungen fehlen. Dem Verfaſſer erklärte ein Ägyptologe: „Von den ägyptiſchen Spielen haben wir Abbildungen, aber keine Beſchreibungen, von den altgriechiſchen dagegen wohl Beſchreibungen, aber wenig verdeutlichende Abbildungen.“

2. Griechenland.

Bei einem turneriſch ſo wohlgeſchulten und durchgebildeten Volke, wie es die alten Hellenen waren, verſtand es ſich von ſelbſt, daß bei ihnen das Spiel große Freunde und Verehrer hatte. Denn Gymnaſtik und Spiel ſtehen in einem ſich gegenſeitig ergänzenden Verhältnis, in innigſter Verwandtſchaft zueinander. Daher ergötzten nicht blos die Jugend Altgriechenlands die mannigfachſten Spiele, ſondern ſelbſt Männer von größtem Anſehen und weithin leuchtender Bedeutung miſchten ſich in den Kreis der Spielenden. So wird von dem Philoſophen Heraklit berichtet, daß er mit Knaben geſpielt und die Knabenſpiele am Dianentempel zu Epheſus geordnet habe. Der große Feldherr und König der Spartaner Ageſilaos ritt mitten unter der Kinderſchar mit ſeinem Söhnchen auf einem Rohr oder Steckenpferde. Den Sokrates fand einſt Alkibiades unter großer Heiterkeit in gleicher Weiſe im Spiele mit dem kleinen Lamprokles begriffen, und Xenophon berichtet, daß er ſchon in der Frühe die Spazierhallen und Turnſchulen beſuchte. Der Weltweiſe Anaxagoras lehnte alle Ehren ab und verlangte nur, daß man an ſeinem Todestage die Jugend ſpielen laſſen möchte. Ariſtoteles gedenkt der zweckmäßigen Kinderklapper, welche der ſich gern im Spiele mit Kindern erheiternde Archytas, der Staatsmann, Feldherr, Philoſoph und Mathematiker zugleich, erfunden oder verbeſſert haben ſoll. Mitten in ſeinem Siegeslaufe fand Alexander der Große dennoch die Zeit, mit jungen Leuten ſeiner Umgebung Ball zu ſpielen. Und iſt es nicht ein beredtes Zeugnis dafür, wie ſehr beim griechiſchen Volke der Sinn für Spiele ausgeprägt war, wenn Achilleus ſeinem geliebten erſchlagenen Freunde keine größere Ehre glaubt er-

weiſen zu können, als daß er gymniſche Wettkämpfe veranſtaltete, und wenn der Reſt der Zehntauſend des Xenophon beim lang entbehrten Anblick des Meeres bei Trapezunt ihrer Herzensfreude keinen andern Ausdruck zu geben vermochte, als daß er nach dem Dankesopfer, trotz des gebirgiſchen Bodens zur Erquickung der ermatteten Seelen gleiche Wettkämpfe abhielt?

Wohl iſt uns ein reiches Material von der altgriechiſchen Turnkunſt überkommen, um ſo dürftiger und unvollſtändiger geſtaltet ſich dagegen die Hinterlaſſenſchaft bezüglich der Spiele. Gleichwohl wiſſen wir, daß es der Spiele in großer Zahl gab, daß die Jugend nicht blos auf den Straßen und freien Plätzen, ſondern auch in den Turnräumen fleißig ſpielte. Denn als einſt Sokrates eine neuerbaute Paläſtra betrat, in welcher Knaben und Jünglinge gemeinſchaftlich verſammelt waren, ſpielten die meiſten in der Vorhalle Würfel, andere beluſtigten ſich in einer Ecke des Auskleideraumes am Spiele „Gerade und Ungerade.“

Nur von wenigen Spielen der alten Griechen weiß man ganz genau, wie ſie geſpielt wurden, von den meiſten iſt nicht viel mehr bekannt als ihr Name, oder es iſt von ihnen eine ſo mangelhafte Beſchreibung geblieben, daß ſich nur unſicher erraten läßt, in welcher Weiſe das betreffende Spiel vorgenommen wurde. Dies iſt um ſo befremdlicher, als von dem erzieheriſchen, körperbildenden und geſundheitfördernden Werte der Spiele klare Vorſtellungen verbreitet waren, und läßt ſich nur damit erklären, daß man in den Spielen etwas ganz Selbſtverſtändliches und Alltägliches erblickte, das der Mühe und des Aufhebens gar nicht für nötig erachtet wurde. Eine Anzahl Spiele waren ſo bekannt und ſo weit verbreitet, daß es den damaligen Zeitgenoſſen ſchon genügte, wenn der Name des Spiels oder eine kurze Andeutung an dasſelbe gegeben wurde, um zu beſtimmen, um was es ſich im vorliegenden Falle handelte. Zudem mag es juſt auch ſo geweſen ſein, wie es heutigen Tages noch bei uns nahezu die Regel iſt, daß ein und dasſelbe Spiel in den verſchiedenen Orten und Gegenden unter ganz verſchiedenen Namen vorkommt. Man vergleiche beiſpielsweiſe, was oben über das Schirken S. 7 geſagt wurde. Es kann daher nicht Wunder nehmen, wenn bei ſo gearteten Verhältniſſen die Anſichten der Philologen über das Weſen vieler Spiele Altgriechenlands vielfach auseinander gehen.

Die in verſtändlicher Form überlieferten Spiele der alten Hellenen ſind durch die Beſtrebungen Vieth's und mehr noch durch die Guts Muths Eigentum der deutſchen Turn- und Spielplätze geworden. Letzterer nahm in ſeinem 1796 zum erſtenmale erſchienenen Werke „Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geiſtes“ alles das mit auf, was aus der althelleniſchen Hinterlaſſenſchaft über Spiele Beachtung verdiente. Ein Gleiches hatte er bekanntlich ſchon zuvor in ſeiner 1793 herausgegebenen „Gymnaſtik für die Jugend“ bezüglich der Gymnaſtik der alten Hellenen gethan, indem er dort vielfach auf das zurückkommt, was denſelben ebenfalls bekannt war.

Wie ſchon erwähnt, fehlte es in Altgriechenland nicht an *Kinderraſſeln* und *Klappern*, die oft ſchon bei der Geburt des Kindes von den Gäſten mit anderm Spielzeug als Geſchenk dargebracht wurden. Thönerne

Figuren, Gefäße mit Steinchen und Metallstückchen dienten gleichfalls zur Kurzweil, auch kleine Wägelchen zum Spielen fehlten nicht. Aristophanes läßt daher in den „Wolken" den Vater zu seinem Sohne sagen:

„Einst kauft' ich auch
Dir, Kind, im sechsten Jahr, ich weiß, du lalltest noch,
Vom ersten Obol, den ich als Richtersold erhielt,
Am Diasienfest ein kleines, schönes Wägelchen."

Und weiter das Kinderleben schildernd, heißt es dort:

„Nimm unbedenklich ihn in die Lehr': er hat Genie,
Er war noch so ein winzig Knäbchen, da bildet' er
Aus Wachs schon Häuser, schnitzte Schiff' und zimmerte
Aus Leder Wagen; aus Granatenschalen ließ
Er Frösch' entstehen."

Sehr mannigfaltig sind die Thonfiguren: Vögel, Hasen, Schildkröten, Frösche, Affen, Schlangen, Figuren von Soldaten und Feldherrn, kleine Kannen und Hausgeräte aller Art. Natürlich fehlte es für Mädchen auch nicht an Puppen von verschiedenster Gestalt und Größe, sie bildeten auf dem griechischen Markte denselben stehenden Artikel wie jetzt bei uns. Sie waren aus Thon geformt und bemalt, mitunter auch von Wachs und beweglich. Pausanias berichtet (V, 20), daß sich unter den Weihgeschenken im Tempel der Hera zu Olympia auch ein kleines Bett, größtenteils mit Elfenbein ausgeschmückt, befinde, das ein Spielzeug der pisäischen Königstochter Hippodameia gewesen sein soll. Vielleicht war es das Bett ihrer Puppe; denn die Mädchen behielten ihre Puppen bis zu ihrer Verheiratung, dann wurden dieselben der Gottheit geweiht. „O Aphrodite," heißt es in einem Bruchstück der Sappho, „verachte nicht die purpurnen Schleier meiner Puppe, ich, Sappho weihe dir diese kostbaren Gaben." In gleicher Weise brachten die Knaben, wenn sie ins Jünglingsalter traten, ihr Spielzeug dem Hermes dar, wie folgende Verse darthun:

„Diesen Ball, den gepriesenen hier, und das heitere Spielwerk
Seiner Jugend, die laut klirrende Klapper von Buchs,
Astragalen, einst heftig begehrt, und den wirbelnden Kreisel,
Philokles hängte sie auf, Hermes zum Weihgeschenk."

Wie noch heute genügte schon damals ein Rohr oder ein Stab als Steckenpferd, wie zahlreiche Vasenbilder zeigen, desgleichen sind alte Abbildungen von Knaben mit Wägelchen nicht selten (Abb. 8). Sobald der hellenische Knabe im Freien oder auch in Räumen des Hauses zu spielen begann, nahm der Kreisel seine Aufmerksamkeit in Anspruch. Wie bekannt und beliebt derselbe sein mußte, geht daraus hervor, daß ihn schon Homer (Ilias XIV, 413) im Gleichnis verwendet:

„Jenen schwang wie den Kreisel der Wurf und er taumelte ringsum."

Es fehlt auch nicht an Andeutungen, die auf die Bekanntschaft des Brummkreisels, des sogenannten „Mönchs," schließen lassen. —

Daß das Reif- oder Radtreiben, sowie das Schwungseilspringen schon bekannte und beliebte Spiele waren, wird durch Wort und Bild bezeugt. (Abb. 9 und 10). Der Reifen oder das Rad war inwendig nicht selten mit kleinen metallenen Ringen besetzt, welche durch ihr Geklirr beim

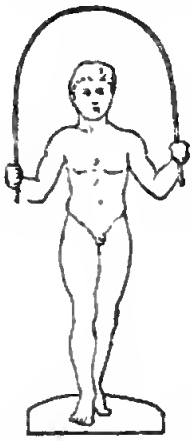


Abb. 9.

Abb. 8.

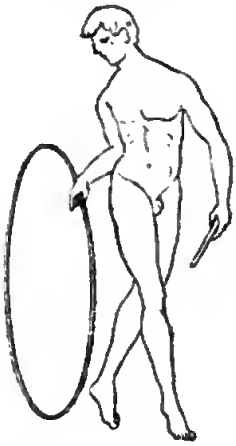


Abb. 10.

Drehen die spielenden Kinder noch mehr ergötzten. — Andere vergnügten sich mit der Strickschaukel, die der heutigen ganz ähnlich beschrieben wird. Eine Abbildung veranschaulicht das Wippen dergestalt, daß zwei Frauen auf den Enden eines in der Mitte auf einem Pfahle oder Klotze ruhenden Brettes stehen und sich gegenseitig auf und ab bewegen. (Abb. 11). Das Werfen der Reifen und das geschickte Fangen derselben wurde bis zur staunenerregenden Kunstfertigkeit getrieben. Xenophon berichtet uns hiervon im „Gastmahl" folgendes: „Ein Mädchen spielte mit der Flöte auf, ein daneben Stehender aber reichte einem andern Mädchen, einer Tänzerin, die Reifen bis auf 12. Sie aber nahm dieselben und warf sie sodann inmitten des Tanzes mit gehörigem Schwunge in die Höhe, berechnend, wie hoch sie werfen müsse, um sie im Takte wieder aufzufangen."

Abb. 11.

Das Stelzengehen und das Seilziehen war ebenfalls nicht unbekannt. (Abb. 12). Eine besondere Art des Seilziehens, Skaperda oder Helküstinda genannt, bestand darin, daß immer nur je zwei Kämpfer auftraten, von denen jeder ein Ende des Seiles anfaßte, welches durch einen mannshohen, oben mit einer Öffnung versehenen Pfeiler ging. Jeder stellte sich dabei so, daß er seinem Gegner den Rücken zukehrte. Hatten beide gefaßt, so suchte einer den andern an der Säule in die Höhe zu ziehen. Wer das vermochte, war Sieger. Bisweilen ließen sich zwei rücklings

zusammenbinden und nun suchte einer den andern fortzuziehen. Dieses Spiel soll an den Dionysien von Jünglingen getrieben worden sein. — Gab es jedoch kein Seil, da mußte man sich auch im alten Hellas zu helfen. Man erprobte alsdann die Kraft im Häkelspiel oder im gegenseitigen Stemmen mittelst der dargereichten gestreckten Arme. War die Zahl der Spielenden größer, so trat man wohl auch zum Spiele „Dielküstinda" zusammen. Hier standen, wie Dr. J. H. Krause in seiner Gymnastik und Agonistik angibt, die Spielgenossen in 2 Abteilungen, welche 2 Reihen bildeten, einander gegenüber und jeder strebte nun seinen Gegner auf seine Seite zu ziehen. Der Sieg wurde dadurch entschieden, daß alle Mitglieder der einen Partei von denen der andern überwältigt und auf ihre Seite gezogen wurden, wo ihnen die Sieger eine Strafe auferlegten. In verwandter Weise gestaltete sich der Wettstreit als Stehkampf (Akinetinda) so, daß einer den andern von seinem Platze zu bringen suchte, während er selbst unbeweglich feststehend seinen Platz behauptete. Von dem Athleten Milon wird berichtet, daß er, ohne ein Glied zu rühren, gegen das Andrängen eines andern jederzeit obsiegte.

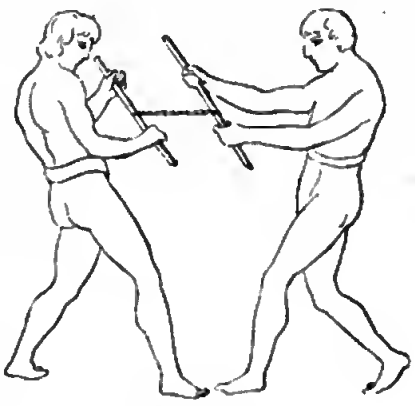


Abb. 12.

Eine andere Art des Wettstreites im Spiele bestand im Hüpfen. Hierbei hüpften die Spielenden auf einem Beine, und Sieger wurde, wer am längsten oder am öftesten hüpfen konnte. In einem weitern Falle hatte der auf einem Beine Hüpfende einen andern von den in den gezogenen Grenzen frei umherlaufenden Gespielen mit seinem erhobenen Fuße zu berühren, der alsdann ihn abzulösen hatte. Ohne Zweifel hat dieses Spiel mit dem bei uns allbekannten „Fuchs aus dem Loche" die engste Verwandtschaft.

Ein überaus lustiges, besonders an den ländlichen Dionysosfesten gebräuchliches Spiel war das Schlauchhüpfen. Einen mit Wein gefüllten oder mit Luft aufgeblasenen Schlauch, der obendrein mit Öl oder Fett bestrichen worden war, hatte der Spieler zu betreten und auf demselben mit einem Fuße zu stehen oder zu hüpfen. Wer sich für die festgesetzte Zeit auf der schlüpferigen Unterlage behaupten konnte, erhielt den festgesetzten Preis. — Ein anderes lustiges und besonders in Sparta bei Knaben, Mädchen und Frauen beliebtes Hüpfspiel, die Bibasis, bestand darin, daß man in die Höhe sprang und dabei mit den Ferseu das Gefäß zu berühren suchte. Die treffenden Sprünge wurden gezählt und für die Sieger Preise ausgesetzt. Es hat sich ein Vers erhalten, der einer spartanischen Jungfrau nachrühmt, öfter als irgend jemand, nämlich 1000 mal angesetzt zu haben. Jedenfalls ist hier anzunehmen, daß das Ansetzen abwechselnd links und rechts geschah.

Der Rate-, Neck- und Versteckspiele gab es mannigfacher Art. Ein solches war der Kollabismus oder „Rate wer dich geschlagen hat." Ein Genosse hielt sich die Augen zu, während ihm ein anderer einen Backenstreich versetzte und fragte, mit welcher Hand er geschlagen habe. Ein weiteres war die „eherne Fliege." Einem Spielgenossen wurden zunächst die Augen verbunden, alsdann lief er unter dem Rufe: „Ich will eine eherne Fliege fangen" mit ausgestreckten Armen im Kreise der Mitspielenden umher, während diese ihn auf alle mögliche Weise neckten, bis er einen davon erwischt hatte, der hierauf die gleiche Rolle übernehmen mußte. Unser Blindekuh-Spiel kannte man demnach damals schon. Auch die „Stille Blindekuh", bei welcher der Geblendete nach Anruf seinen Ablöser an der Stimme zu erkennen hat, spielte man bereits, desgleichen auch das sogenannte „Versteckens." Ein Genosse saß oder stand mit geschlossenen oder von einem andern zugehaltenen Augen im Freimal, während sich die übrigen zerstreuten und versteckten. Sobald sich ersterer bemüthe, um die Versteckten aufzuspüren, suchte ein jeder derselben das Freimal zu erreichen. Wem dies nicht gelang und erhascht wurde, der hatte den Sucher abzulösen. Auf einem netten Bilde wird uns das Verstecken von spielenden Eroten in recht anschaulicher Weise gezeigt. (Abb. 13). Beim Topfspiel (Chütrinda) saß ein Spieler in der Mitte und hieß Topf (χυτρα). Die Genossen umschwirrten ihn, rupften, zupften und schlugen ihn, bis er einen erfaßt hatte, der alsdann Topf war. Andernfalls hatte derselbe auch einen Topf auf dem Kopfe, den er mit der Hand hielt, und lief umher. Die übrigen Spieler neckten ihn unter dem Rufe: „Wer ist Topfträger?" Er antwortete: „Ich, Midas," — wobei er einen Mitspieler mit dem Fuße zu treffen suchte, der dann seine Stelle einnahm. — Große Ähnlichkeit mit unserm „Knötel geht rum" hat das Schönophiliudaspiel. Hierbei saßen die Spieler mit dem Gesicht nach innen im Kreise herum. Einer ging außen mit einem Strick herum und versuchte ihn unbemerkt neben einem der Spielenden niederzulegen. War dies gelungen, so mußte letzterer im Kreise herumlaufen und wurde von den Mitspielern geschlagen. Im andern Falle ergriff er den Strick und trieb ersteren mit Schlägen in der Runde herum. Beim Hefe-durchsuchen, einer volkstümlichen Belustigung wie das Schlauchhüpfen, hatte man bei auf den Rücken gebundenen Händen einen Gegenstand mit den Lippen aus einer mit Hefen gefüllten Schüssel herauszuholen.

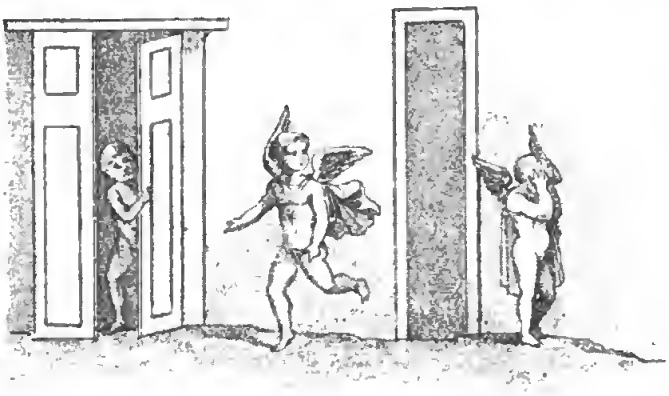


Abb. 13.

Ein schönes Lauf- und Haschespiel, das auf unsern Spielplätzen als „Tag und Nacht“ heimisch geworden ist, war das Scherbenspiel, Ostrakinda. Die Spieler, in 2 Abteilungen geteilt, waren durch eine in der Mitte gezogenen Linie getrennt, und die eine hatte sich die schwarze und die andere die weiße Farbe oder die Nacht und den Tag erkürt. Eine Scherbe oder eine Muschel, die auf der einen Seite mit Pech bestrichen, während die andere Seite weiß gelassen war und deshalb erstere „Nacht“ und letztere „Tag“ hieß, wurde von einem Genossen auf der Mittellinie in die Höhe geworfen und je nachdem die schwarze oder die weiße Seite obenauf kam, rief derselbe: Nacht, Tag; die ausgerufene Partei verfolgte nun die fliehende

Abb. 14.

Abb. 15.

andere. Wer ergriffen wurde, war „Esel“ und hatte sich auf den Boden zu setzen. Anderwärts hatte der Erhaschte seinen Verfolger bis an den Ausgangsplatz „Huckepack“ zu tragen (Abb. 14 und 15). Diese Spielstrafe kam übrigens auch in andern Spielen zur Anwendung.

Auch die Gewinnspiele fehlten nicht. „Grad oder Ungrad“ ward (vergl. oben S. 32) gern gespielt und als Einsatz galten Bohnen, Nüsse, Mandeln, Knöchel (Astragalen*), Geldstücke. Einer ließ den andern raten, ob er eine gerade oder ungerade Zahl Stücke in der Hand halte. Erriet es dieser, so bekam er dieselben, im andern Falle hatte er dem ersten ein Stück zu geben, damit es das ward, was er angesagt. Sicher handelte es sich auch, wie bei unseren Knaben, beim Spiele „Werfen in die Wette“ (εἰς ὥμιλλαν) und beim „Werfen ins Grübchen“ (τρόπα) um Gewinn. Bei ersterem suchte man Scherben, Knöchelchen, Münzen und dergl. rundliche Gegenstände so in einen Kreis zu werfen, daß die eigenen darin liegen blieben, die des Gegners aber hinausgestoßen wurden; bei letzterem

*) Die Knöchel, welche als Spielmaterial hier in Betracht kommen, befinden sich in dem Gelenk des Hinterbeines von Schafen, Ziegen oder Kälbern als Bindeglied des Schenkels mit dem Fußknochen. Sie kommen nur im Hinterschenkel vor und in jedem Hinterbein ist nur ein derartiger Knöchel, der noch heute in der Anatomie unter dem Namen Talus oder Astragalus bekannt ist.

galt es, dieſelben in ein Grübchen zu werfen oder zu rollen. Gelang der Wurf keinem, ſo verſuchte der, deſſen Aſtragal dem Grübchen am nächſten lag, ihn mit der Hand hineinzuſtoßen und der gewann, dem es zuerſt glückte. — Ferner fehlt es nicht an Andeutungen, daß das bei uns von Knaben und Jünglingen geſpielte „Anſchlagen“ und das „Stängeln“ in Altgriechenland nicht unbekannt waren, wie man auch damals ſchon Würfel-, Brett- und Steinſpiele trieb. Doch über deren Betrieb iſt wenig Zuverläſſiges auf uns gekommen. Dagegen bezeugt ſchon Homer, daß beim Gewinnſpiel ſich die Leidenſchaft in der ſchlimmſten Weiſe entfeſſeln kann. Im 23. Geſange V. 87 und 88 der Iliade heißt es von Patroklus:

„Jenes Tages, nachdem ich Amphidamos Knaben getötet,
Ohne Bedacht, nicht wollend, erzürnt beim Spiele der Knöchel.“

Reigenſchreitungen waren ſowohl in den Tempeln als auch in den Theatern regelmäßige Erſcheinungen. Es verſteht ſich daher von ſelbſt, daß in den Spielen der Jugend auch Tanz- und Reigenverſchlingungen bei fröhlichem Geſange nicht fehlten. Leider ſind uns hiervon nur wenige Andeutungen erhalten worden. „Erſcheine uns, holder Sonnengott“ riefen unter Händeklatſchen die helleniſchen Knaben, wenn Wolken die Sonne verhüllten. Kamen die Schwalben wieder, ſo pflegte man deren Wiederkehr und die des Frühlings anzuſingen. Auf der Inſel Rhodus zogen dann die Kinder mit einer nachgebildeten Schwalbe in der Hand vermummt von Haus zu Haus und erbaten ſich ſingend in kindlichem Übermut allerlei Gaben von Speiſe und Trank:

„Die Schwalbe iſt wieder,
Iſt wieder gekommen;
Sie bringt den Frühling
Und liebliche Tage.
Weiß iſt ſie am Bauche,
Schwarz iſt ſie am Rücken.
Wie? gibſt du nicht eine Feige
Uns aus dem reichen Haus?
Eine Schale mit Wein,
Ein Körbchen mit Käs' und Mehl?
Eierſemmelchen auch
Liebet die Schwalbe.
Nun, ſollen wir was kriegen, oder ſoll'n wir gehn?
Dein Glück, wenn du uns gibſt, ſonſt rächen wir uns gleich;
Wir ſchleppen dir die Thür mit der Schwelle fort,
Oder auch die Frau, die drinnen ſitzet, die holen wir.
Klein iſt ſie ja, leicht holen wir die kleine Frau.
Doch bringſt du etwas, bringe nur recht viel und gut.
Mach' auf die Thür, der Schwalbe mach die Thüre auf!
Nicht alte ſind wir, ſind ja junge Kinder noch.

Beim Geſange des Liedes Eireſione hielt man einen Umzug von Haus zu Haus mit einem wollumwickelten Ölzweig oder Lorbeerkranz, teilte Glück-

wünſche aus und ſammelte gleichzeitig Gaben ein. Ähnliches geſchah beim Krähenliede. Andererſeits machte ſich auch die gymnaſtiſche Durchbildung der Jugend im Spiele geltend. Das Stehen auf dem Kopfe, das Radſchlagen, das Überſchlagen in der Luft, Purzelbäume, Bockſpringen über einander hinweg, das Emporſchnellen mit einem Tuch oder mit dem Mantel, ähnlich unſerem „Fuchsprellen," das Stabſpringen trieben mutige, fröhliche Knaben als luſtiges Spiel.

In vielfacher Weiſe kam das Werfen bei verſchiedenen Spielen zur Geltung. So gab es das Streptinda-Spiel, bei welchem es darauf ankam, eine bereits geworfene Scherbe oder Münze mit einer anderen ſo zu treffen, daß ſich erſtere umwendete. — Bei einem anderen, dem Epoſtrakismos-Spiel warf man vom Ufer aus Scherben oder Steinchen flach übers Waſſer hin, ſo daß ſie wiederholt aufprallten und über die Waſſerfläche weiter hüpften (vergl. oben S. 7). — Sehr viel Kunſtfertigkeit muß das „Spiel mit 5 Steinen" (πεντάλιθα) vorausgeſetzt haben. Man warf hierbei 5 auf dem Handrücken liegende Steinchen, Scherben oder Würfel in die Höhe und fing ſie mit der inneren Fläche der ſchnell gewendeten Hand wieder auf. So ſpielten es die Kinder der Niobe, als Latona ſie beſucht, wie ein Bild zeigt, was man in Herkulanum auffand. Auch die Kinder der Medea ſieht man auf einem pompejaniſchen Wandgemälde ahnungslos mit Aſtragalen ſpielen. Während ſie vom Pädagogen teilnehmend beobachtet werden, erhebt bereits die verzweiflungsvolle Mutter das Mordmeſſer hinter ihnen. Beim Pfahlſpiel (κυνδαλισμος) hatte jeder Spieler einen zugeſpitzten Pflock oder Pfahl in der Hand und verſuchte damit den durch kräftigen Wurf in die Erde eingeſpießten Pfahl des erſten Genoſſen mittelſt Nachwurf aus der Erde heraus zu prellen und umzuwerfen, den ſeinen aber zum Steckenbleiben zu bringen.

Im 1. Geſange der Odyſſee wird berichtet, wie Zeus blauäugige Tochter Athene, um des Telemachus Herz mit Muth gegen die Freier ſeiner Mutter Penelopeia zu erfüllen, nach Ithaka eilte zu dem Palaſte Odyſſeus und wie

„Dort nun die Freier ſie fand, die üppigen, die vor des Hauſes
Doppelter Pfort' ihr Herz mit Steineſchieben erfreuten."

Es ſoll nach Athenäus dieſes Steinſchieben in folgender Weiſe ſtattgefunden haben: Die Freier ſtellten ſich, in zwei gleiche Parteien geteilt, in gewiſſer Entfernung einander gegenüber auf. Jeder derſelben hatte einen unten würfelförmigen, oben abgerundeten Stein, den er vor ſich auf den Erdboden niederſetzte. In der Mitte zwiſchen beiden Reihen wurde ein beſonderer ähnlicher Stein, welcher die Penelope vorſtellte, hingeſetzt. Dieſer Stein war zunächſt das Ziel, nach welchem jeder Freier mit ſeinem Steine von ſeinem Platze aus und zwar nach einer durch das Loos beſtimmten Folgeordnung zu werfen hatte. Der Stein desjenigen nun, welcher den Penelopeſtein traf und dadurch von der Stelle rückte, wurde an ſeinen urſprünglichen Platz geſetzt, und er mußte mit dem Penelopeſtein, von dem Standpunkte aus, wo dieſer lag, nach dem eigenen werfen. Traf er denſelben ohne einen der

anderen Steine zu berühren, ſo hatte er gewonnen und hielt es für eine glückliche Vorbedeutung, daß er des Odyſſeus Gattin als Braut heimführen werde.

Die Krone aller Wurfſpiele, das Ballſpiel, fand ſich in Alt-Hellas in mannigfacher Form vor. (Abb. 16 u. 17.) Schon in der Heroenzeit war es gekannt. Der göttliche Homer weiß in der Odyſſee von der durch herrlichen Wuchs und reizender Geſtalt prangenden Königstochter Nauſikaa zu ſingen:

„Als ſie nunmehr der Koſt ſich gelabt, die Mägd' und ſie ſelber,
Tanzeten ſie mit dem Balle, nach abgelegten Schleiern.
Aber die blühende Fürſtin Nauſikaa hub den Geſang an. (VI. 99.)

Hierauf ſchwang die Fürſtin den Ball auf eine der Mädchen, doch ſie verfehlte das Ziel und warf in die Tiefe des Strudels. „Laut nun kreiſchten ſie auf."

Und ſpäter läßt Homer den Odyſſeus am Hofe des Königs der ruderberühmten ſchifffkundigen Phaiaken ein Ballſpiel bewundernd anſchauen:

Aber Alkinoos hieß den ſchönen Laodamas jetzo
Einzeln mit Halios tanzen; denn niemand wagt' es mit jenen.
Sie nun nahmen ſogleich den zierlichen Ball in die Hände,
Welcher aus Purpur ihnen von Polybos künſtlich gewirkt war.
Siehe, da ſchwang ihn Einer empor zu den ſchattigen Wolken,
Rücklings gebeugt; und der Gegner, im Sprung von der Erde ſich hebend,
Fing ihn behend in der Luft, eh der Fuß ihm den Boden berührte.
Jetzo, nachdem ſie den Ball grad auf zu ſchwingen verſuchet,
Tanzten ſie leicht einher an der nahrungsſproſſenden Erde.
In oft wechſelnder Stellung; und andere Jünglinge klappten.
Stehend im Kreiſe dazu." (VIII. 370).

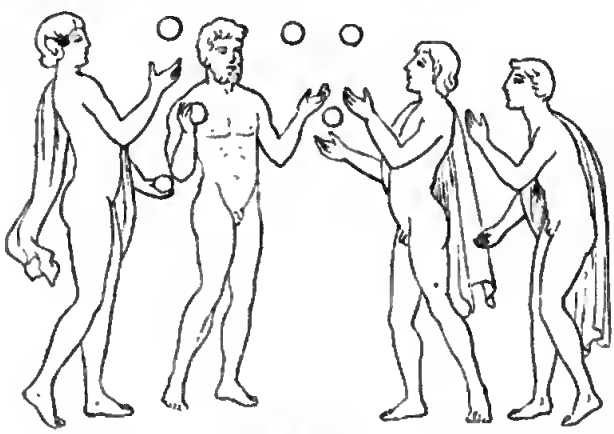


Abb. 16.

In den ſpäteren Zeiten bildeten die Ballſpiele einen beſondern Teil der ſchulgerechten Gymnaſtik, und für dieſelben gab es in den Gymnaſien einen beſondern Raum, woſelbſt den Übenden ein Lehrer mit Rat und That zur Hand war. Welches große Anſehen die Ballſpiele genoſſen, geht daraus deutlich hervor, daß der berühmte kaiſerliche Leibarzt Gelenus eine beſondere Schrift über den Nutzen des Ballſpiels verfaßte. Wegen ſeines durch Kunſt und Anmut der Bewegungen ausgezeichneten Ballſpiels erteilten die Athener dem Ariſtonikos von Karytos unter anderen Auszeichnungen das Bürgerrecht und errichteten ihm ſogar eine Statue. Auch warnt in dem Geſpräche von Lukian Solon den Skythen Anacharſis, ſich in acht zu nehmen, die Spartaner auszulachen, wenn ſie auf dem Spielplatze, um einen Ball ſich reißend,

aufeinander losschlagen. Vier Arten von Bälle werden unterschieden, nämlich der kleine, der größere, der größte und der leere, luftgefüllte Ball. Die Spielbälle waren mit Werg, Haaren u. dergl. gestopft und bunt mit Streifen von Leder und Zeug überzogen. Plato erwähnt in Phädon eines Prachtballes, der aus 12 Lederstücken gefertigt, bunt und mit Farben durchzogen war.

Das Episkuros-Spiel war ein unserem Grenzball ganz ähnliches Spiel. „Man spielt Grenzball zu mehreren; zwei gleiche Parteien stehen einander gegenüber. Zunächst wird in der Mitte des Feldes eine Linie gezogen (mit Gips, man nennt sie σκῦρον), auf welche der Ball gelegt wird, dann bezeichnet man 2 andere Linien hinter beiden Parteien, und nun sucht die erste Partei den Ball über die Gegner hinwegzuwerfen, während diese ihn im Fluge zu haschen und ihrerseits zu werfen haben, bis die eine Partei die andere hinter die äußere Mallinie zurückdrängt." *) — Beim Phainindа-Spiel stellte man sich so, als wollte man den Ball diesem oder jenem zuwerfen, aber beim Abwurfe selbst gab man ihm rasch eine andere Richtung, so daß ihn ein anderer Genosse aufzufangen hatte, der erstere sich aber getäuscht sah. Mit voller Kraft wurde beim Aporraxis-Spiel der Ball gegen den Boden geworfen, so daß er zurückprallte, worauf er weiter mit flacher Hand zurückgeschlagen wurde, bis es nicht mehr möglich war. Die Sprünge wurden gezählt, wer die meisten erzielte, war König (βασιλεύς), der Unterlegene aber Esel (ὄνος). Ebenso war es, wenn statt des Aufwerfens auf dem Boden das Anwerfen des Balles an eine Wand und Mauer u. s. w. gespielt wurde. — Rückwärts bog man sich im Urania-Spiel und warf den Ball hoch in die Luft, worauf jeder Mitspieler denselben, bevor er den Boden berührte, aufzufangen suchte. Man nimmt an, daß das von Odysseus bei den Phäaken gesehene Ballspiel (vergl. oben S. 44) das Urania-Spiel gewesen ist. — Das Harpaston-Spiel oder der Raffball ist seiner Zeit ein sehr beliebtes „stürmisches" Spiel gewesen, gleichwohl sind uns keine klaren Überlieferungen geworden. K. Koch und J. C. Lion, indem sie sich gegenseitig ergänzen, entwerfen von diesem Spiele folgendes Bild **): Inmitten des Spielplatzes wird eine Linie gezogen, auf die der Ball gelegt wird. Zu beiden Seiten (etwa 10 Schritt) stellen sich die Parteien auf. Hinter jeder befindet sich auf mehr als Wurfweite von der Mittellinie (etwa 75 Schritt) ihr Mal. Auf das Zeichen des Unparteiischen laufen gleichzeitig die schnellsten Spieler

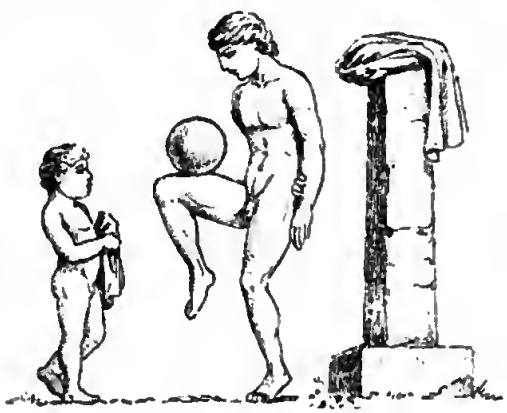


Abb. 17.

*) Übersetzung von F. Kunze. Monatsschrift für das Turnwesen von 1890. S. 280.

**) Monatsschrift für das Turnwesen v. J. 1891, S. 202.

Digitized by Google

jeder Partei vor, um den Ball aufzuraffen. Es gilt nun den umstrittenen Ball im eignen Male zu sichern. Von vornherein oder doch sofort nach Eröffnung des Spiels mischen sich die Angehörigen beider Spielerscharen untereinander. Hierauf beruht die von den Alten schon bestätigte Wildheit und Gefährlichkeit des Spiels. Wenn mehrere von jeder Partei gleichzeitig mit großer Hast nach den am Boden liegenden Balle greifen, so stoßen sie gar zu leicht mit Stirn und Nase zusammen; es setzt blutige Köpfe. Lion gibt für die etwaige Einführung des Spiels auf unseren Plätzen noch folgende Bestimmungen: 1. Wer den Ball einmal hat, dem darf er nicht weggenommen werden, aber er muß ihn von der Stelle, auf der er seiner habhaft geworden ist, sofort weiter werfen; 2. Die Gegner können ihm das Werfen erschweren, indem sie ihn von hinten um den Rumpf fassen, ihn so selbst vom Boden heben, sie dürfen ihm aber nicht die Beine wegziehen, ihn durch Stoß und Schub umwerfen, sie dürfen nicht seinen Hals umschlingen und vor allem müssen sie ihm die Arme zum Wurfe frei lassen; 3. er kann den Wurf richten, wohin er will, vorwärts, rückwärts, seitwärts oder in der Richtung nach seinem Male oder nach dem Male der Gegner oder nach der Seite; er kann den Ball einem Freunde zuwerfen, der ihn bequem weiter befördert; kann ihn nahehin auf den Boden oder in die Weite schicken, ganz wie es ihm zum Vorteile seiner Partei zu gereichen scheint. Als Spielball sei der 10 *cm* dicke, aber unelastische Filzball dem kleineren Handballe vorzuziehen. Die Alten spielten das Spiel in der Regel auch nicht mit dem Bauernball, ebensowenig mit dem großen Hohlball bezw. dem Fußball, sondern eben mit dem mittelgroßen Harpastum. Im übrigen gehe es mit jeder Gattung von Bällen. Bei der Einübung seien zunächst die Parteien schwach zu machen, sechs gegen sechs, später 12 gegen 12; Dr. Koch will sich auf 15 : 15 beschränken. Zur endgiltigen Entscheidung des Sieges machen sich eine größere Zahl von Gängen nötig; denn es könne sich leicht treffen, daß in einzelnen Gängen die eine Partei nicht ein einziges Mal zum Wurfe komme.

Von anderen Ballspielen kennt man nicht viel mehr als den Namen. So z. B. standen bei einem Spiele drei Spieler im Dreieck. Nach einer erhaltenen Darstellung spielen drei Jünglinge mit je 2 Bällen. Noch zur Zeit werden in Griechenland eine Anzahl Spiele aus alter Zeit wie z. B. das Topfspiel, das Plumpsackspiel, eine Art Reiterball und Astragalenspiel u. a. gespielt. Auch die Liebe zu Reigenschreitungen und Tänzen hat sich bis jetzt erhalten. Der Kranichtanz ist z. B. noch heute beliebt.

„In den Volksbelustigungen spielt der Tanz die Hauptrolle. Einander die Hände reichend, bewegen sich die jüngern Leute nach dem Takte eines selbst gesungenen Liedes oder dem einer Klarinette bezw. Pauke im Kreise, der erste als Vortänzer in mehr oder minder zierlichen Bewegungen, die folgenden im Rhythmus schreitend. Von den Bergvölkern ausgeführt, bietet ein solcher Tanz ein recht anziehendes Bild. Die Griechen sind darin unermüdlich. 4—6 Stunden lang sind die fast immer wiederkehrenden Bewegungen beobachtet worden.*)

*) Monatsschrift für das Turnwesen von 1884, S. 151.

3. Italien.

Obgleich die Römer Griechenland unterworfen hatten, so hinderte dies doch nicht, daß nach Italien griechisches Leben, Hellenische Sitte und Bildung eindrang und festen Fuß faßte. Selbst die Spiele fanden dort vielfach Eingang. Das Ballspiel wurde von den ersten Männern der Republik als heitere Unterhaltung, in der Kaiserzeit gewöhnlich vor dem Bade als geeignete Leibesbewegung in einem besonderen Raume, dem Sphäristerium, gepflegt. Vom älteren Cato wird erzählt, daß er noch am nämlichen Tage auf dem Marsfelde Ball gespielt habe, an welchem er mit seiner Bewerbung um das Consulat durchgefallen war. Scävola, Julius Cäsar und Augustus fanden ebenfalls Vergnügen am Ballspiel. Cicero stellt dasselbe in öffentlicher Rede neben zeitige Gastgelage und Würfelspiel. Plinius erzählt, daß der jugendliche Greis Spurima durch Übung im Ballspiele mit dem Alter kämpfte. Der Tyrann Dionysius betrieb ebenfalls eifrig dieses Spiel und ein Gleiches wird von den Kaisern Marc, Antonius und Alexander Severus erzählt.

Bei den heutigen Italienern ist das Ballonspiel (il giuoco del ballon grosso) zum Nationalspiel geworden und wahrscheinlich möchte man es wohl nirgends in der Vollkommenheit finden, wie in Italien, wo es in den drei schönen Jahreszeiten das Lieblingsspiel in allen Städten ist. Hier fordern sich die vornehmsten Spieler verschiedener Städte oft auf 50 Stunden weit heraus, für einen bestimmten Preis oder blos um der Ehre willen. Die Bürger nehmen den lebhaftesten Anteil, unzähliges Volk versammelt sich hinter den Mauern der Stadt, wo man gewöhnlich spielt, und sitzt auf Gerüsten stufenweise umher, um diese nationale Feierlichkeit mit anzusehen. Man ruft seinen Spielern Mut zu: „bravi, bravissimi e viva!“ man klatscht Beifall, man wettet. Hier sieht man Edelleute und Staatsbeamte öffentlich mit jedem Handwerksmann spielen, der geschickt darin ist, und der fertige Spieler kann sich in halb Italien berühmt machen.

Der Ballon ist eine aufgeblasene mit Leder überzogene Schweins- oder Rindsblase. Zum Schlagen des Ballons steckt man den Arm bis an den Ellenbogen in einen hölzernen Schutzärmel (bracciale), der mit einem Querholze gehalten wird. Äußerlich ist derselbe über und über mit spitzigen viereckigen Hölzern (Buckeln) versehen. Man spielt am liebsten an einer hohen Mauer oder einer langen Reihe von Gebäuden. Zum vollkommenen Spiele müssen wenigstens 6 Spieler sein, 3 auf jeder Partei, gemeiniglich aber ist die Zahl 12, also je 6 und 6.

Anfangs ist der Mittelpunkt der Spielbahn die Grenzscheide beider Parteien, in der Folge aber jede Linie, welche diesen Punkt durchschneidet; denn so wie sich die beiden Parteien in den Umkreisen des Platzes herumtreiben, so muß sich jene Grenzlinie mit herumdrehen. Beim Anfange des Spiels wird der Ballon den Spielern von einer dazu bestimmten Person vorgeworfen und von diesem Augenblicke kommt es darauf an, ihn aus seinem Felde in das der Gegenpartei zu schlagen. Dies wird solange fortgesetzt, bis er zur Erde fällt und liegen bleibt, dann verliert die Partei auf deren

Felde er liegt, mehr oder weniger Punkte, je nachdem er mehr oder minder weit in dasſelbe hineingetrieben iſt. Streift der Ball eine Perſon, ſo wird ſie um einen Punkt geſtraft. Man ſpielt gewöhnlich bis zu 60 Punkten. (Nach Guts Muths.)

„Als ich heute," ſchreibt Göthe in ſeiner italieniſchen Reiſe am 16. September 1786 aus Verona, „wieder von der Arena wegging, kam ich einige 1000 Schritte davon zu einem modernen öffentlichen Schauſpiel. 4 edle Veroneſer ſchlugen Ball gegen 4 Vincentiner. Sie treiben dies ſonſt unter ſich das ganze Jahr etwa 2 Stunden vor Nacht; diesmal, wegen der fremden Gegner, lief das Volk unglaublich zu. Es können immer 4 bis 5 tauſend Zuſchauer geweſen ſein. Frauen ſah ich von keinem Stande..... Ein lebhaftes Händeklatſchen hört' ich ſchon von weitem, jeder bedeutende Schlag war davon begleitet. Das Spiel aber geht ſo vor ſich. In gehöriger Entfernung voneinander ſind 2 gelind abhängige Bretterflächen errichtet. Derjenige, der den Ball ausſchlägt, ſteht, die rechte mit einem hölzernen breiten Stachelringe bewaffnet, auf der oberſten Höhe. Indem nun ein anderer von ſeiner Partei ihm den Ball zuwirft, ſo läuft er herunter, dem Ball entgegen und vermehrt dadurch die Gewalt des Schlages, womit er denſelben zu treffen weiß. Die Gegner ſuchen ihn zurückzuſchlagen und ſo geht es hin und her, bis er zuletzt im Felde liegen bleibt. Die ſchönſten Stellungen, wert, im Marmor nachgebildet zu werden, kommen dabei zum Vorſchein. Da es lauter wohlerwachſene, rüſtige, junge Leute ſind, in kurzer, knapper weißer Kleidung, ſo unterſcheiden ſich die Parteien nur durch ein farbiges Abzeichen. Beſonders ſchön iſt die Stellung, in welche der Ausſchlagende gerät, indem er von der ſchiefen Fläche herunterläuft und den Ball zu treffen ausholt; ſie nähert ſich der des Borgheſiſchen Fechters."

Der Fußball (giuco del calcio) wird in Italien nur bei großen Freudenfeſten geſpielt. Sehr verbreitet iſt das großе Kugelſpiel (giuoco delle pallotole oder Boccia), bei welchen man Kugeln von hartem Holze von ungefähr 14—15 *cm* Durchmeſſer benutzt. Dieſelben ſind auf der einen Seite mit Blei ausgegoſſen, um dem langen Rollen nach dem Wurfe vorzubeugen. Gewöhnlich ſpielen 4 bis 6 Perſonen, die ſich in 2 Parteien teilen. Man zählt bis 21 Punkte und wenn die eine Partei noch nicht 11 hat, indem die andere 21 zählt, ſo hat ſie doppelt verloren. Eine kleinere Kugel wird zunächſt als Ziel (lecco) ausgeworfen. Nach demſelben werfen die Parteien ihre Kugeln und je nach dem Verhältnis der Entfernung, in welchem dieſe zur Zielkugel zu liegen kommen, wird Gewinn oder Verluſt berechnet. Vom letzten Gewinner wird bei Beginn eines jeden neuen Ganges das Ziel von neuem ausgeworfen, ſo daß man ſich ganz unvermerkt einige hundert Schritte auf dem Platze herumſpielt. — Ein von italieniſchen Bauern ſehr gepflegtes Spiel iſt das Scheiben- oder Diskuswerfen. Hierzu verwenden ſie tellergroße Scheiben, die ſie auf Straßen und Wegen bei ihren Spaziergängen dahinrollen. Es ſpielen immer 2 zuſammen, und einer ſucht den andern im Wurfe zu übertreffen, wornach der Gewinn und Verluſt ſich regelt. In ganz ähnlicher Weiſe findet ein Werfen mit Steinen ſtatt.

4. Asiatische Völker.

Der meist streng theokratisch geleitete jüdische Staat des Altertums scheint dem sonnigen Leben fröhlich spielender Jugend wenig Raum gelassen zu haben. Dennoch fehlt es nicht an Andeutungen, daß Spiel und Tanz nicht so ganz unbekannt gewesen sind. Schon in den frühesten Zeiten kannte man religiöse Tänze. Mirjam, Aarons Schwester, nahm eine Pauke in ihre Hand, und alle Weiber folgten ihr nach mit Pauken am Reigen. Das von Aaron gegossene goldene Kalb wurde mit Gesängen und Reigen zum Götzenbilde geweiht. Als Saul die Philister besiegt hatte, wurde er von den Israelitinnen mit Gesang und Reigen eingeholt. Bei der feierlichen Einholung der Bundeslade nach Jerusalem tanzte der mit einem leinenen Leibrock begürtete König David mit aller Macht vor derselben her. Als jedoch dessen Frau Michal dieses Springen und Tanzen sah, verachtete sie ihn in ihrem Herzen. Der Prophet Sacharja, verkündend das Wiedererstehen und Aufblühen Jerusalems, fügt verheißungsvoll hinzu: „Und der Stadt Gassen sollen sein voll Knäblein und Mägdlein, die auf ihren Gassen spielen."

Die vielen griechischen Niederlassungen in Kleinasien und vor allem der siegreiche Zug Alexander des Großen durch ganz Asien hatten auch weithin nach dem Osten den griechischen Sitten und Gebräuchen Eingang verschafft. Auch der jüdische Staat blieb hiervon nicht verschont. Zur Zeit der Maccabäer baute der syrische König Herodes Epiphanes in Jerusalem „unter der Burg ein Spielhaus und verordnete, daß sich die stärksten jungen Gesellen darinnen üben mußten. Und das heidnische (griechische) Wesen nahm also überhand, daß die Priester des Opfers noch des Tempels nicht mehr achteten, sondern liefen in das Spielhaus und sahen, wie man den Ball schlug und andere Spiele trieb. Und ließen also ihrer Väter Sitten fahren und hielten die heidnischen für köstlich."*) Ebenso empfand ein Teil der Nation später noch großen Widerwillen, als König Herodes der Große dem Kaiser Augustus zu Ehren zu Jerusalem Fechterspiele, die alle 5 Jahre gehalten werden sollten, einführte. Diese Spiele zogen eine große Menge Menschen herbei, teils um dieselben anzusehen, teils um selbst daran teil zu nehmen. Später ließ Herodes auch in Cäsarea solche Kampfspiele abhalten.

Von Cyrus, dem spätern großen König der Perser, erzählt Herodot, daß er als zehnjähriger Knabe mit den andern Knaben des Dorfes gespielt habe, wobei er von seinen Genossen zum König gewählt worden sei. Dieser habe sodann jedem seine Geschäfte zugewiesen. Einer von diesen Knaben aber, welcher mitspielte, der Sohn eines angesehenen Mannes unter den Medern, that das nicht, was ihm von Cyrus geboten war, und dieser ließ ihn darauf durch die andern Knaben ergreifen. Die Knaben gehorchten, und Cyrus behandelte ihn sehr hart mit Schlägen. Die persischen Knaben jener Zeit übten sich fleißig beim Spiele mit Bogenschießen und Werfen des Wurfspießes. Der den Leibesübungen sehr ergebene Cyrus sorgte dafür, daß seine

*) 2. Macc. 4, 12 u. f.

Soldaten nie ohne Schweiß zum Frühstück und Abendessen kämen; entweder brachte er sie auf der Jagd in Schweiß, oder er erfand solche Spiele, welche Schweiß förderten.

Wie im Altertum, so sind heute noch die Perser tüchtige Reiter. Ein beliebtes Reiterspiel ist bei ihnen das Maschspiel. Auf einem großen Platze stehen Pfeiler nebeneinander. Eine Kugel wird mitten auf den Platz hingelegt, diese wird von den Reitern mit einem Schlägel so fortgetrieben, daß sie zwischen jene Pfeiler hindurchläuft. Das Forttreiben der Kugel geschieht im vollen Galopp und der Schlägel ist so kurz, daß der Reiter sich herabbiegen muß, um damit den Boden zu erreichen. 15—20 Personen spielen gegen eine ebenso große Anzahl Gegenspieler.*) Dieses Spiel erinnert sehr an das Polospiel der Engländer. Jedenfalls ist das in jenen Gegenden gespielte Tschangan ebenfalls hiermit eng verwandt. In allen großen Städten Persiens ist folgendes Spiel gebräuchlich: Auf eine Säule ist eine Kugel gelegt. Der Reiter galoppirt aus der Ferne nach dieser Säule hin, und wenn er vorbei gesprengt ist, so wendet er sich mit dem Oberleibe und drückt mit dem Bogen den Pfeil auf die Kugel ab. In Ispahan befinden sich am Meidan, einem der schönsten Plätze, an der Seite hohe bedeckte Gänge zum Maschspiele. In der Mitte des Platzes steht die Säule mit der Kugel zum Pfeilschießen. Bei einem andern Spiele tummeln sich die Reiter im Kreise herum und einer sucht dem andern einen Wurf mit dem Djerid (Wurfspieß) beizubringen, wobei sie eine unglaubliche Behendigkeit zeigen. Das Kämpfen und Ringen, worauf sich die Vornehmen nicht so sehr legen, wie auf die Übungen zu Pferde, wird mehr von der geringern Klasse des Volks getrieben. Es gibt Ringer von Profession in jeder Stadt, welche sich für Geld sehen lassen. Dieselben pflegen öffentlich bekannt zu machen, daß sie es mit den stärksten Gegnern, die sich stellen würden, aufnehmen wollen. Das Fechten ist ebenfalls eine Übung zum Schauspiel. Die Fechter legen erst ihre Waffen, bestehend in einem graden Säbel und einem Schilde, vor ihren Füßen hin, sodann beugen sie die Knie, küssen ihre Waffen und berühren sie mit der Stirn. Alsdann stehen sie auf, ergreifen ihre Waffen, tanzen und springen erst eine Zeit lang nach dem Schalle einer kleinen Trommel, wobei sie mit vieler Geschwindigkeit tausenderlei Stellungen einnehmen, und mannigfaltige Bewegungen mit den Waffen machen. Nach solchem Tanze beginnt der eigentliche Kampf. Sie fechten nur auf Hieb, blos wenn der Gegner zu nahe rückt, hält der andere ihm die Spitze vor. Das Gefecht wird oft hitzig und blutig, man bringt aber alsdann die Kämpfer auseinander.**)

Auch die Araber lieben das Spielen zu Pferde. Man sieht arabische Jünglinge, welche auf dem Pferde in vollem Laufe sich aufheben, im Sattel aufrecht stehen, ihre Lanze werfen und sich vor- und rückwärts drehen. Andere stellen sich im vollen Laufe im Sattel auf den Kopf. Ähnliche Reiterstücke sind auch bei den tunguſiſchen Kosaken beliebt.**)

---

*) Vieth. Encykl. d. Leibesübungen I. 450 u. f.
**) Vieth a. a. O.

Bei den Tataren ist es gebräuchlich, die Hochzeitsförmlichkeiten mit einem Pferderennen anzufangen. Knaben reiten um die Wette nach einem entfernten Ziele, und an den Sieger werden Preise ausgeteilt, welche vom Bräutigam und der Braut ausgesetzt und vor dem Hochzeitshause auf einer langen Stange zur Schau gestellt werden. Die tatarischen Tänze der Männer bestehen aus mannigfaltigen, zum Teil wollüstigen Bewegungen des Körpers und der Arme, welche bald geschwinder, bald langsamer ausgeführt werden und viel Fertigkeit bei den Tänzern voraussetzen. Die Füße werden dabei nicht sehr vom Boden erhoben, sondern nur nebeneinander und voreinander auf verschiedene Art versetzt. Sprünge und lebhafte Tanzschritte kommen nicht dabei vor. Die Bewegungen werden mit Pfeifen und Händeklatschen begleitet. Die Frauen haben eine sehr einfache und für den Zuschauer ziemlich langweilige Art zu tanzen. Sie drehen sich nämlich mit Versetzungen der Füße langsam im Kreise oder vielmehr um sich selbst herum und thun dabei sehr verschämt. Eine alte Frau ruft ein Mädchen nach dem andern auf, stellt es auf den Platz hin, wo es dann seine Touren macht und die Hand vor das Gesicht hält. Wenn es sich eine Weile gedreht hat, ist der Tanz zu Ende, und ein anderes Mädchen kommt an die Reihe.*) Die Hochzeitsfeste der Jaïker Kosaken werden mit allerlei Spielen und Tänzen gefeiert. Die tatarischen Tänze sind bei ihnen gewöhnlich, und man sieht viele junge Leute, welche die unzähligen abwechselnden Bewegungen bei diesen Tänzen mit bewundernswürdiger Fertigkeit und Stärke ausüben. Die Tänze der Wogulen bestehen nach tatarischer Art in kurzen Versetzungen und Fortbewegungen der Füße, welche dabei immer dicht aneinander gehalten werden. Es pflegen immer nur 2 Personen miteinander zu tanzen. Sie bewegen sich gegeneinander in einfachen oder durchschlungenen Kreisen, so daß gemeiniglich einer dem andern den Rücken zukehrt. Sie halten mit beiden Händen weiße Tücher in die Höhe und machen damit und mit dem Kopfe allerlei ausdrucksvolle Bewegungen und taktmäßige Zuckungen.

Wenn die Kalmücken längere Zeit an einem Orte bleiben, so ergötzen sie sich mit allerlei zum Zeitvertreib und zur Übung dienenden Spielen und Lustbarkeiten, welche besonders auch bei festlichen Gelegenheiten angestellt zu werden pflegen. In der warmen Jahreszeit veranstalten die jungen Leute Wettrennen zu Pferde, wobei es ziemlich halsbrechend zugeht und doch auch Mädchen sich sehen lassen. Das Ringen geschieht bei ihnen nach festgesetzten Regeln. Wer Sieger sein will, hat den Gegner ohne Eifer und vorsetzlicher Verletzung auf den Rücken zu legen. Bei förmlichen Ringerspielen stehen hinter jedem Ringer 2 oder 3 Sekundanten als Zeugen, damit nach den Regeln verfahren werde. In den langen Winterabenden ergötzt sich das junge Volk in den Hütten der Reichen mit Tänzen, Singen und Musik. Die züchtigen Tänze, welche am meisten von unverheirateten Mädchen, die einzeln auftreten, dargestellt werden, bestehen blos in taktmäßigen weichlichen Gebärden und Leibesbewegungen, wobei die Tänzerin sich kaum von der

*) Vieth a. a. O.

Stelle bewegt und nur den Takt mit den Füßen anzeigt. Die jungen Burschen tanzen auch paarweise mit allerlei lächerlichen, auch wohl unzüchtigen Bewegungen.*)

Die Belustigungen der Samojeden bestehen in Kämpfen und Springen über ein Ziel. Ihre Tänze sind ein beständiges Drehen im Kreise, ohne daß die Tänzer dabei sonderlich von der Stelle kommen, dabei schnarchen sie einige Töne anstatt der Musik.*)

Die Tänze der Ostjaken sind nachahmend und größtenteils lächerlich. Die Handlung, die vorgestellt wird, ist von den Geschäften hergenommen, welche diesem Volke am wichtigsten sind und am öftesten vorkommen, nämlich von der Jagd und dem Fischfang. Die Stellungen, der Gang und die Sprünge der Tiere werden in diesen Tänzen auf eine oft sehr komische Art nachgeahmt. — Bei den Kamtschadalen sind ebenfalls ähnliche Tänze beliebt, vor allem der Bärentanz, der in der genauen Nachahmung der ungeschickten und tölpischen Bewegungen des Bären besteht. — Die Ringkämpfe der Tungusen erinnern an die Turniere des Mittelalters. Zweikämpfe infolge von Beleidigungen sind bei ihnen selbst zwischen den nächsten Verwandten häufig. — Die Turkmenen veranstalten ebenfalls festliche Zweikämpfe, die unseren mittelalterlichen Turnieren ähnlich sind. Dabei rennen die Gegner zu Pferde mit stumpfen Lanzen gegeneinander und legen, um stichfest zu sein, mehrere Anzüge übereinander und dazu noch Panzerhemden an. — Ein Europäer hat Japan das Paradies der Kinder genannt und das Wort findet seine Bewahrheitung in der Vorliebe, mit der die Alten mit den Jungen, nicht blos die Eltern mit den Kindern, sich abgeben, in der allgemeinen Teilnahme an kindlichen Spielen.

Die südlichen Asiaten haben im Ganzen genommen mehr Biegsamkeit und Schnelligkeit als Stärke, daher sind sie zu vielen Spielen, zu Gauklerkünsten, zu Tänzen besser disponirt als zu anstrengenden Leibesübungen. Die Einwohner der Insel Sumatra sind besonders geschickt in mehreren Arten von orchestischen Übungen. So haben sie eine Übung mit dem Ball, welche man den Balltanz nennen könnte und welche derjenigen sehr ähnlich ist, die Homer von den Phäaken ausführen läßt. Eine zahlreiche Gesellschaft stellt sich in einen großen Kreis. Ein elastischer Ball wird von einem zum anderen geworfen. Die Sumatranen sind Meister in der Kunst, ihn mit jedem beliebigen Teile ihrer Gliedmaßen aufzufangen und in bestimmter Richtung weiter zu werfen. Sie thun dieses nicht blos mit der inwendigen Fläche der Hand, wie gewöhnlich, sondern auch mit der auswendigen Fläche, mit den Ellbogen, selbst mit den Füßen und zwar sowohl mit der Ferse, als mit den Zehen. Sie verfehlen den Ball fast niemals, werfen ihn entweder senkrecht in die Höhe, um ihn von neuem zu fangen, oder schlagen ihn in schräger Richtung einem andern zu. Die Gewohnheit barfuß zu gehen, begünstigt ihre außerordentliche Biegsamkeit und Gelenkigkeit in den Füßen. Sie können dieselben wie die Hände gebrauchen und einen Körper

*) Bieth a. a. O.

mit den großen und zweiten Zehen, oder auch mit dem ganzen Fuße faſſen und aufheben. Ihr Kriegstanz beſteht in heftigen Verdrehungen des Leibes und in allerlei Sprüngen, wobei 2 Parteien nach dem Takte aus einer gewiſſen Entfernung auseinander losgehen wie Streitende. Sie ſind dabei mit Lanzen und Dolchen bewaffnet und geraten oft in ſolche Wut, daß die Alten, welche als Zuſchauer zugegen ſind, ſie mit Gewalt auseinander bringen müſſen. Dieſe Kampfſpiele werden an gewiſſen Tagen im Jahre und inſonderheit am Ende der jährlichen Faſten oder des Monats Ramadan gehalten. Bei den gewöhnlichen Tänzen der Sumatraner tanzen entweder 2 Frauen oder 2 Männer oder endlich alle vermiſcht. Ihre Bewegungen ſind dabei ungewöhnlich langſam, der Körper wird vorwärts gebogen. Die Damen ſchlagen ſich von Zeit zu Zeit mit einem Fächer, den ſie in der Hand halten, ſanft an den Ellenbogen und faſſen die Enden ihres ſeidenen Leibgürtels, der meiſtens mit goldenen Säumen verziert iſt, und breiten ihn hinter ſich aus. Die ganze Stellung und Bewegung iſt gezwungen und manchmal, nach europäiſchen Begriffen, etwas frech, indeſſen ſollen ſie ſelbſt nicht im geringſten unzüchtige Ideen damit verbinden. Den Takt halten ſie ſehr genau, und die Tänzer unterſtützen einander ſehr gut, obgleich ſie nicht nach vorgeſchriebenen Touren tanzen, ſondern ſich willkürlich, hierhin und dorthin bewegen.*)

Die Spielwut iſt ein hervorſtechender Charakterzug der Malayen**) Fanden ſie es ſogar nötig, ſelbſt durch Geſetze ihren Ausſchreitungen zu begegnen, wie denn im Gewohnheitsrechte der Redjang alle Spiele, außer dem Hahnenkampfe, bei hohen Strafen verboten ſind. Dem Hahnenkampfe aber wohnt freilich hier eine Bedeutung bei, welche ihn über das Spiel hinaushebt. Größern Veranſtaltungen wohnt ſogar häufig der Fürſt mit allen Großen bei. Im Hofe des Sultans von Kutei werden tagtäglich Hahnenkämpfe veranſtaltet, und der Sultan ſelbſt hegt 60 große Kampfhähne, die täglich gebadet und mit Sorgfalt gefüttert werden. Des Abends verſammelt man ſich dort, um ein an „Kopf und Schrift“ erinnerndes Spiel und mit chineſiſchen Karten zu ſpielen, alles gegen Einſatz. Prinzen ſitzen dabei Proletariern gegenüber, und die Kinder ſpielen neben den Alten. Die Hahnenkämpfe nehmen oft Tage in Anſpruch und mehr Zeit, Mühe und Geld als ſie ſelbſt, erfordert die Abwicklung der Streitigkeiten, Wetten u. ſ. w. nach den peinlich genauen Geſetzen, von denen ſie geregelt werden, und welche ſo tief ins Volk eingreifen, daß Zollinger einmal treffend ſagt, ihre Veröffentlichung würde eine ſoziale Charakteriſtik des ganzen Volkes geben; ſie erſetzen Spielhölle und Börſe zugleich. Wenn der Spieltrieb der Malayen an und für ſich heftig iſt, ſo daß kein Ereignis zu klein, noch zu groß ſcheint, um ihnen Anlaß zum Spiele zu geben, ſo gilt dies doppelt an der Vorliebe für Hahnenkämpfe, die eine Leidenſchaft iſt. Von Mitleid kann keine Rede ſein bei dieſen Kämpfen, wo die Beſitzer ihren Tieren Stahlklingen von Raſirmeſſer-

*) Vieth a. a. O.
**) Dr. F. Ratzel. Völkerkunde II. Bd. S. 386 u. f.

ſchärfe anlegen, die, um die Wunden ſchmerzhafter zu machen, mit Citronenſaft beſtrichen werden. Im Lande der Batta ſind dem Spiele eigene Hütten, vergleichbar unſeren „Herbergen im Walde," gewidmet, die in der Regel an begangenen Wegen gleichweit von zwei Dörfern liegen. Von körperlichen Übungen iſt bei den Tobah-Batta ein Ballſpiel üblich, bei dem der Ball aus Rohrgeflecht mit dem rechten inneren Fußknöchel 10—12 *m* hoch geſchleudert wird.

Bei den Milano auf Borneo verſammeln ſich einige Monate nach dem Tode eines Mannes ſeine Freunde zu einem großartigen Feſte und Hahnenkampfe, welcher 3—4 Tage dauert und mitunter 300—400 Hähnen als Opfer zum Beſten des Hingeſchiedenen koſtet.

Verwickelte Tänze und Pantomimen ſind bei Hochzeiten der Maanjan Borneos gebräuchlich. Sie ſind oft ſo geartet, daß es den Brautleuten nicht wenig erſchwert wird, heil in den Hafen der Ehe einzulaufen.

Am Tanze nehmen bei den eigentlichen Malayen meiſt nur die Männer teil, bei den Javanen tanzen beide Geſchlechter, und dasſelbe findet man im Oſten des Archipels, wo man nicht ſelten gewerbsmäßigen javaniſchen Tänzergeſellſchaften begegnet. Es iſt bezeichnend, daß bei Hoffeſten in Kutei neben einer javaniſchen „erſten Tänzerin des Sultans" Dajaken, Ureinwohner Borneo's, in Waffentänzen auftreten. Tanz und Pantomime gehen unmerklich ineinander über, ſo daß die Tänzer auch Schauſpieler ſind und beſonders bei den Waffentänzen in phantaſtiſchen Gewändern und Helmen auftreten, und faſt immer iſt Tanz von Geſang begleitet. Im allgemeinen ſind die Tänze ſehr wenig bewegt; und dies gilt ſelbſt von den Waffentänzen, die mit den Speeren, Kriſen oder Stäben getanzt werden. Meiſt iſt mehr Anſtand als Anmut in denſelben. Hans Meyer fühlte ſich durch den Tanz von Tingianenmädchen auf Luzon lebhaft an die Tänze der ägyptiſchen Gawaſis erinnert; allein es iſt der allgemeine orientaliſche Geſchmack an mimiſchen Tänzen, bei welchen mehr einzelne Muskeln als der ganze Körper ſpielen, hier in ein faſt lächerliches Extrem geraten. „Wie ſoll man," fragt Charnay in ſeiner ‚Javaniſchen Reiſe' „von dieſem Tanze ſprechen, der des Charakters entbehrt, und den man nicht begreifen kann? Was meint dieſes ausdrucksloſ blickende Mädchen mit ihren ſchläfrigen Geſten? Sie reckt ſich aus, verſchränkt die Arme, windet die Hände auseinander, alles mit einer verzweiflungsvollen Langſamkeit; ſie ſpielt die Beſiegte und zu Boden Geworfene, während man bis hundert zählen könnte. Ihre Hüften ſind unbeweglich; der Tanz iſt züchtig, man ſieht kaum die Füße der Künſtlerin; nur ihre Extremitäten bewegen ſich wie die Fühlfäden kranker Inſekten oder die Füße ſterbender Spinnen, ohne daß man eine Ahnung von den Gefühlen hat, die ſie ausdrückt. Von Zeit zu Zeit ſtoßen ihre Gefährtinnen einige klagende Töne aus, als ob Katzen heulten, und ſie ſelbſt murmelt, wie einen Totengeſang, unverſtändliche Worte." Man hat aber wohl zu raſch geurteilt, wenn man in dieſer Schläfrigkeit der Tänze einen Ausdruck „tödlicher Trauer und tiefſter Melancholie" ſehen wollte und meinte, es ſei dem entkräfteten Volke nicht gegeben, energiſcher „die Trauer einer

seit 20 Jahrhunderten in Knechtschaft und Demütigung zugebrachten Existenz" darzustellen. Diese mimischen Tänze sind Raffinirtheiten orientalischer Überkultur. Das Volk kennt wilde Rundtänze, die selbst aus Formosa als eine von der chinesischen Zivilisation noch nicht überschwemmte Volkseigentümlichkeit geschildert werden und weiß, was viel erstaunlicher ist, sich in den pantomimischen Tänzen, die frohe und traurige Gelegenheiten feiern, nie genugzuthun.

Folgende Schilderung eines Waffentanzes mit Schild und Schwert aus Celebes, wie er durch den ganzen Archipel üblich ist, läßt ebenfalls wenig von dem Ausdrucke der Trauer und Entnervung erkennen: der ganze Leib ist in Bewegung, allerlei Sprünge, Biegungen und Schwenkungen werden ausgeführt. Das Gesicht zeigt wilde Gebärden, und dabei halten alle Bewegungen der Arme, Beine und des ganzen Körpers genau den Takt der begleitenden Musik inne, die sehr an einen schnellen Galopp erinnert. Jeder, der getanzt hat, bringt zum Schlusse Schwert und Schild und legt sie zu den Füßen desjenigen nieder, von dem er denkt, daß er jetzt wohl an die Reihe kommen könnte, worauf dieser auch die Waffen ergreifen und in die Arena eintreten muß. Wo Kopfjägerei üblich ist, tanzen schon die Knaben die Kopfjagd, wobei eine Kokosnuß das hochgeschätzte Objekt darstellt. Ist ein Schädel erbeutet worden, so wird demselben während des Tanzes Betel und Tabak in höhnender Weise gereicht. Kriegstänze sind in Form von Zweikämpfen besonders bei den Alfuren Brauch.

Daneben haben die Malayen noch andere Spiele, welche nur bei Totenfesten aufgeführt werden.*) Es gehört dahin das Topingspiel der Batta, welches an die Maskentänze erinnert und darin besteht, daß der eine der Topingspieler sich einen Flaschenkürbis mit 2 Augenlöchern über den Kopf stülpt, der andere, der die Kuda darstellt, sich mit einem roten Tuche überdeckt und sich ein oben und unten offenes viereckiges Kästchen aus Bambuslatten überschiebt, welches ihm vom Nabel bis unter die Arme reicht. In der Nabelgegend ist eine lange, bewegliche Stange angebracht, an deren Spitze der Kopf des Rhinozerosvogels befestigt und mit 2 Schnüren versehen ist, welche der Spieler in der Hand hält. Hinten hat sich der Spielende aus Lappen einen Schwanz befestigt, so daß die ganze Figur an einen Rhinozerosvogel erinnert. Der eine Topingspieler heißt das Männchen, der andere das Weibchen. Beide treiben nun unter den Versammelten ihre Possen, verlangen Sirih, Tabak, erschrecken die Frauen u. s. w.

In einer im Jahre 1601 in Frankfurt a./M. mit Illustrationen herausgegebenen Schilderung einer holländischen Seereise in den Jahren 1598 bis 1600 nach den javanischen und molukkischen Inseln wird ein in Banda von den Eingeborenen mit besonderem Eifer betriebenes Ballspiel folgendermaßen beschrieben: „Es stehen irer etlich in ein Kreiß, darunter stehet einer in der Mitten, dieser wirfft den Ball in die Höhe, alsdann schlägt der, zu dem der Ball kompt, denselben seinen Gesellen zu, welches sie mit den Füßen

*) Ratzel, S. 386 u. f.

thun, denn ſie keine Handt darzu brauchen, und ſo einer war, der mißſchlüge oder den Ballon nicht recht treffe, der wirdt ſehr ausgelacht und verſpottet; etliche ſpringen in die Höhe, die andern drehen ſich herumb, und wiſſen doch mit Behendigkeit den Ballen zu ſchlagen. Dieſes Spiel wird bei ihnen ſehr geacht. Ihre Bälle, mit denen ſie ſpielen, feyndt leichtfertig von Bintzen zuſammengeflochten, haben faſt das Anſehen einer runden Kugel oder Sphaera." Es ſcheint dieſes Spiel der molukkiſchen Inſulaner große Ähnlichkeit mit den auf S. 52 und 54 erwähnten Ballſpielen zu beſitzen.

Bei den Feſten der Malayen*) befucht man ſich, ſingt Pantuns unter Begleitung der Violine und des Tamburins, und die Tänze, Pantomimen und Geſänge dauern Tage und Nächte hindurch. Es werden auch ſonſt Tänze von tagelanger oder nächtelanger Dauer getanzt, von welchen hier nur einer, Toku genannt, der auf Halmahera zur Totenfeier getanzt wird, hervorgehoben ſein möge. Jünglinge und Mädchen ſtellen ſich 2 und 2 gegenüber, und ein Paar neben das andere. Jedes Paar beſteht aber aus 2 Jünglingen oder 2 Mädchen. Die beiden ſich gegenüberſtehenden ſtrecken ihre rechte Hand aus und legen ſie ineinander. Dieſe ineinander gelegten Hände bilden nun eine Straße, welche ein ausgeſchmücktes Kind, deſſen Hände und Füße inzwiſchen erſt gewaſchen ſind, beſchreiten muß. Sobald man es auf die Hände des erſten Paares geſetzt hat, fängt es an, einen ſingenden Ruf zu erheben, welcher von den in Reih und Glied ſtehenden Paaren durch die Strophe eines Liedes beantwortet wird. Indem nun das Kind auf den Händen der Kette weiterſchreitet und ſich dabei zugleich mit den eigenen Händen an den Schultern derjenigen, an denen es vorbeikommt, feſthält, wiederholt es ſeinen Ruf, der denn auch jedesmal mit einer neuen Strophe beantwortet wird. Sobald das Kind einige Paare paſſirt hat, begeben ſich dieſelben an das andere Ende der Reihe und ſtellen ſich dort wieder auf. So geht das Spiel weiter, bis man 8 mal um das Haus herumgegangen iſt. Iſt dieſer Rundgang vollendet, ſo ſteigt das Kind herunter und nun beginnt ein bei dieſer Gelegenheit übliches eigentümliches Strickziehen. Dieſe Abwechſelung von Strickziehen und Toku währt vom Abend die ganze Nacht bis am nächſten Morgen die Sonne über dem Horizonte ſteht, wo dann Mädchen und Knaben den Strick ans Meer tragen nnd ihn hineinwerfen. Dabei ſuchen ſie ſich gegenſeitig zu benetzen und kehren erſt nach Hauſe, wenn ſie ſich gründlich naß gemacht haben.

Beim Totenfeſte in Halmahera iſt auch folgender Brauch üblich: Zuerſt kommen mehrere Abende Jünglinge und Mädchen zuſammen und ziehen unter eintönigen Geſängen an beiden Enden eines langen Strickes, wobei es nicht immer ſittſam zugeht. Dann ziehen Frauen und Mädchen feſtlich geſchmückt und mit Muſik, aber auch bewaffnet, in den Nachbardörfern umher, um zu furagiren .... Ein hoher Baum wird im Dorfe errichtet und mit Wimpeln geſchmückt, und um denſelben marſchiren nach den Klängen der Muſik am erſten Abend Jünglinge und Mädchen, am zweiten

*) Ratzel, S. 457 u. f.

verheiratete Frauen. Am dritten Abend beginnt das Festmahl. Verheiratete Frauen als Gäste führen einen Tanz auf, in dem sie auf das Haus der Festgeber zugehen. Tanzend kommen nun auch die Gäste herbei und zwar zunächst bis an den Festbaum und fangen auch an, ihn zu umtanzen. Neue Gruppen schließen sich ihnen an, und Tanz und feierlicher Rundgang wechseln miteinander ab. Nachdem der Tag mit Tänzen und Rundgängen ausgefüllt ist, ruht man am Abend beim Festbaum aus. Am 4. Tage erscheinen die Männer im Festgewande, und wenn der Wein seine Wirkung übt, beginnen sie mit Schild und Schwert den Kriegstanz ... Nach der Beisetzung des Toten beginnt das Strickziehen, unterbrochen von dem schon genannten Spiele Toku.

In anderer Weise begehen die Alfuren den Totentanz. Männer und Mädchen bilden nämlich bunte Reihe und umfassen sich von hinten, so daß ein geschlossener Kreis entsteht, der sich unter Jauchzen beständig von rechts nach links dreht, während ein Orchester alter Weiber außen sitzt.

5. Australische Völker.

Von den Kinderspielen der Australier ist wenig bekannt. Nur Waffenspiele der Knaben, besonders mit dem wichtigen Speer finden öfters Erwähnung. Vom 14. und 15. Jahre an nimmt der Jüngling teil an den Kriegen und Schlägereien. Gesang und Tanz bilden die beliebtesten Unterhaltungen der Australier. Die Gesänge werden von Händeklatschen begleitet. Der Korrobory oder Korrobery*) derselben ist einmal einfacher Tanz mit Gesang, dann aber auch unter gewissen Abänderungen als Sühne- und Zaubertanz und überhaupt zur Feier der verschiedensten Ereignisse veranstaltet. Gewöhnlich führen dabei die Männer den Tanz auf, während die Frauen die Musik und Gesangbegleitung liefern. In Queensland trägt er noch einen mehr feierlichen Charakter als z. B. in Südaustralien, und dort sind die Gebräuche, die dabei beobachtet werden, folgende: den Tag über bringen die Männer hinter Gebüsch versteckt zu, um sich zu diesem festlichen Tanz würdig vorzubereiten, d. h. um von ihren Frauen sich mit Fett einreiben und mit Farben schrecklich bemalen zu lassen. Wenn es dunkel geworden, entzünden die Weiber ein mächtiges Feuer, fangen ein eintöniges Getrommel auf einem über die Knie ausgespannten Opossumfelle an und singen dazu eine eintönige Weise. Darauf erscheinen die Tänzer mit Speeren und Feuerbränden in den Händen, die Knöchel mit Bündeln von Gummiblättern umwickelt und beginnen mit grimmigen Gebärden ihren Tanz, der zuletzt in ein wildes Rennen und Jagen im Kreise oder vor- und rückwärts ausartet, wobei sie phantastische Stellungen annehmen. Von Zeit zu Zeit stoßen sie ein wildes Geheul aus, schlagen die Speere gewaltig aneinander und stoßen die Fackeln auf die Erde, daß die Funken weit umhersprühen. Diese Tänze werden nur des

*) Ratzel S. 31 u. f.

Nachts getanzt und hauptsächlich bei Vollmond. Leicht nimmt der Korrobory einen höchst indecenten Charakter an, besonders wenn, was ausnahmsweise geschieht, die Weiber mittanzen. Ist ein getöteter Feind verzehrt worden, so wird schließlich der vorher abgenagte Schädel nach höchst leidenschaftlichem Tanze, bei welchem er hin- und hergeworfen wird, im Dorf auf einer hohen Stange befestigt.

Die Tänze der Melanesier sind vielfach bis ins einzelne übereinstimmend mit den polynesischen. Ihren ursprünglichen religiösen Charakter haben sie oft so weit abgestreift, daß z. B. auf den Banks-Inseln Browne überhaupt keine religiösen Tänze gesehen haben will. Man tanzt entweder reihenweise gegeneinander, oder ein Einzeltänzer tritt in einem umgebenden Chore auf; die einzelnen Bewegungen sind meist nur Beugungen und Biegungen und ein Springen auf dem Platze. Doch hat man auch mimische Tänze, die am häufigsten von zwei einander gegenüberstehenden, mit Speer und Schild bewaffneten Reihen ausgeführt werden und Krieg vorstellen, wobei die Tanzenden von einem Chor rings umgeben werden, der sich einförmig bewegt und singt. Schön geschnitzte Tanzstöcke mit Federbusch wie auf den Salomo-Inseln sind im Gebrauche dabei. Masken kommen bei dieser Gelegenheit häufig zur Verwendung, wie es von Neubritannien, Neu-Irland, den Torres-inseln und andern bezeugt ist. Neuguineasche Masken aus Schildkrot, dessen einzelne Stücke sorgfältig vernäht und an den Nähten mit Kitt überdeckt sind, denen muschelgeschmückte Ohren angesetzt, und, um Geräusch zu machen, einzelne Muscheln, Stücke Schildkrot und Federbüschel angehängt sind, gehören zu den hervorragenderen Erzeugnissen papuanischer Kunstfertigkeit.

Tänze und Gesänge füllen einen großen Teil des Lebens der Bewohner der glücklichen Inseln im Tropengürtel aus. Auch bilden dieselben bei den Mikronesiern unentbehrliche Bestandteile des Gottesdienstes. Eine lange Reihe von ihnen findet beim Erntefeste statt, das am Schlusse der Brotfruchternte gefeiert wird. Kubary beschreibt verschiedene Arten derselben von Ruk: Die Parik-Tänze sind sehr verschiedenartig und haben besondere Benennungen. In dem Curgur-Tanze bedienen sich die Männer besonderer Tanzstöcke aus Orangenholz, mit welchen sie verschiedene Bewegungen ausführen und wobei sie unter fortwährender Veränderung der Körperstellung dem Takte nach gegeneinander ausschlagen. Der Auanu-Tanz wird in dem Parik wiederholt. In dem Epegek tanzen dagegen die Männer stehend ohne Stöcke, und hier besteht die Wirkung des Tanzes auf zusammenstimmender Bewegung der Arme und Beine u. s. w. Es wird angenommen, daß die Parik-Festlichkeiten von dem Häuptling nur auf Geheiß der Anu oder Geister angeordnet werden, und deshalb werden diese während der Brotfruchternte stattfindenden Vergnügungen, an denen der Stamm teilnimmt, als zu deren Ehren veranstaltete angesehen. Von lasciven Tänzen der Palau-Weiber, welche zu Ehren einer weiblichen Gottheit in Mondscheinnächten ausgeführt werden, hörte Semper, man hielt ihn aber im Dunkeln über dieselben. Tänze zu eigens von Mädchen gedichteten Gesängen verherrlichen die Feste zu Ehren glücklicher Kopfjäger. Rote Bemalungen des ganzen Oberkörpers

und der Beine sind bei diesen Gelegenheiten, welche übrigens auch von beträchtlicher politischer und finanzieller Bedeutung sind, besonders erwünscht.

Die Maori Neuseelands singen zu jeder Arbeit, jedem Tanze, beim Rudern, beim Spiele, beim Auszug in den Krieg. Sie lieben besonders Wechselgesänge, in denen Chöre mit den Liedern einzelner abwechseln. Bei größeren Vorstellungen werden auch Einzeltänze ohne Gesang aufgeführt, zwischen welche sich Selbst- und Zwiegespräche, sowie Anfänge eines Dramas, bestehend in minischer Darstellung eines Zwistes, der in Schlägerei ausartet, einschieben. Unschön sind dabei nur die selten den Tänzen fehlenden Unanständigkeiten und die Gewohnheit, den Mund in der häßlichsten Weise zu verzerren.

Der Kriegstanz der Neuseeländer besteht in den heftigsten und scheußlichsten Verdrehungen. Die Zunge wird unglaublich weit aus dem Munde herausgestreckt und die Augen so entsetzlich verdreht, daß der ganze Augenstern in die Augenhöhle hineingekehrt ist und nur noch das Weiße des Auges erblickt wird. Sie schwingen die Speere, werfen ihre Wurfpfeile in die Luft und heulen dabei ihren wilden Schlachtgesang, wovon jede Strophe mit einem tiefen Seufzer endigt.*) Für Drachensteigen haben die jungen Neuseeländer eine besondere Vorliebe. Einen nicht geringen Grad von Geschicklichkeit erfordert ein Spiel, in welchem sie einen aus Blättern zusammengebundenen Ball in die Luft werfen und abwechselnd mit den beiden zugespitzten Enden eines Stabes auffangen. Außerdem sind Fingerspiele häufig und die darin gezeigte Geschicklichkeit ist groß.

In Otaha, einer der Gesellschaftsinseln, sahen Reisende einen Tänzer mit sonderbarem Kopfputz in einem Einzeltanze zu. Er hatte auf seinem Kopfe eine cylinderförmige mit senkrecht aufgesteckten Federn geschmückte Mütze, die nicht weniger als 4 Fuß hoch war. Mit diesem ungeheuren Aufsatze tanzte er und drehte dabei den Kopf, so daß der obere Teil der Mütze immer im Kreise herumging. Zuweilen schwenkte er sie so nahe an den Gesichtern der Zuschauer herum, daß diese zurückfuhren, welches dann als ein angenehmer Spaß jedesmal mit lautem Gelächter aufgenommen wurde. Auf eben dieser Insel sahen weiter die Reisenden einen Tanz von 6 Männern und 2 Weibern, wobei sie seitwärts mit abgemessenen Schritten nach dem Takte gingen und dabei viele teils possirliche, teils unzüchtige Stellungen einnahmen. Sie standen bald aufrecht, bald knieten sie, setzten sich auf die Fersen, stützten die Ellenbogen auf die Knie, schüttelten ihre Hüften und vorzugsweise bewegten sie ihre Finger mit einer unglaublichen Schnelligkeit. Diese Tänze waren mit pantomimischen Vorstellungen verbunden, die ungefähr von der Art waren, wie die Sprichwörterspiele, die bei uns von der Jugend gespielt werden, z. B. eine Partei setzt einen Korb mit Sachen hin, die andere, welche die Rolle der Diebe spielt, sucht ihn zu nehmen, wird von jener verhindert und führt endlich den Anschlag aus, indem sich jene schlafen legen.*)

*) Vieth a. a. O.

Auf der Inſel Watin wohnte Cook bei ſeiner dritten Reiſe um die Welt einer Feierlichkeit bei, wo 20 junge Mädchen, die gleich den Befehlshabern mit Ohrgehängen von rothen Federn geſchmückt waren, einen Tanz aufführten, zu welchem ſie eine langſame und ernſthafte Melodie ſangen. Sie ſchienen ſich in ihren Bewegungen nach der Anweiſung eines Mannes zu richten, der gleichſam als Souffleur jede Wendung vorausſagte, die ſie machen ſollten. Während des Tanzes kamen ſie indeſſen nicht von der Stelle, ob ſie gleich die Füße bewegten; denn die Hauptſache bei dieſen Tänzen ſchien die ſchnelle Bewegung der Finger zu ſein, wobei die flache Hand nahe gegen das Geſicht gehalten und dann und wann gegen die andere geſchlagen ward. Im Tanzen ſowohl als im Singen hielten ſie den Takt ſo genau, daß ſie mit vieler Sorgfalt darin unterwieſen zu ſein ſchienen.*)

Auf der Inſel Hapai ſtellten die Einwohner bei der Anweſenheit Cook's große Tänze und Kampfſpiele an. Die Menge des verſammelten Volkes, wohl an die dreitauſend beſtehend, ſchloß einen großen Kreis, innerhalb deſſen eine Anzahl Männer auftrat, welche mit Keulen von grünen Cocospalmen bewaffnet waren. Nachdem dieſe einige Minuten lang paradirt hatten, zogen ſie ſich zurück, die eine Hälfte nach der rechten, die andere nach der linken Seite und nahmen Platz vor den Zuſchauern. Bald ſtanden ſie nacheinander auf zum Zweikampf. Einer von den Vorfechtern trat von der einen Seite her und forderte die von der Gegenpartei mehr durch nachdrückliche Pantomimen als mit Worten auf, ihm einen von den ihrigen entgegenzuſtellen. Wurde die Forderung angenommen, ſo ſtellten ſich die Streiter in gehörige Poſitur und fingen den Kampf an, der ſo lange dauerte, bis einer von beiden ſich für überwunden erkannte oder bis ihre Waffen zerbrochen waren. Nach jedem Kampfe ſetzte ſich der Sieger dem Befehlshaber gegenüber, ſtand aber ſogleich wieder auf und zog ſich zurück, indeß einige alte Männer, die als Kampfrichter dazuſitzen ſchienen, ihm mit wenig Worten ihren Beifall zu erkennen gaben. Die Menge, zumal diejenigen, die an der Seite ſaßen, wo ſich des Siegers Partei befand, verkündeten ſeinen Ruhm durch zwei- und dreimaliges lautes Freudengeſchrei. Von Zeit zu Zeit ward dieſes Schauſpiel einige Minuten lang durch das Auftreten von Ringern und Fechtern unterbrochen. Die erſteren bedienten ſich der in Otahaiti üblichen Methode, die letzteren boxten beinahe auf engliſche Art. Zwei ſtarke Mädchen traten ebenfalls auf den Kampfplatz und ſchlugen mit gleicher Kraft aufeinander los wie die Männer. Dieſer Kampf war indes in ein paar Augenblicken entſchieden, und die Siegerin wurde von den Zuſchauern mit gleichem Beifall beehrt wie die Sieger des andern Geſchlechts. Es traten hierauf noch mehrere Boxerinnen auf, die voll Muts zu ſein ſchienen und einander wahrſcheinlich derb genug würden zugeſetzt haben, wenn nicht ein paar alte Weiber dazwiſchengekommen wären, die ſie auseinander gebracht hätten. Alles ging dabei in vollkommen guter Laune zu, obgleich die Kämpfer und Kämpferinnen zuweilen Schläge erhielten, die ſie noch lange nachher gefühlt haben müſſen.

*) Vieth a. a. O.

An einem weiterhin vorgeführten Tanze nahmen 150 Personen teil. Jeder Tänzer hatte ein Instrument in der Hand, welches wie eine Ruderschaufel mit daran befindlichen Handgriffen gestaltet, $3^1/_2$ Fuß lang und sehr zierlich und dünn gearbeitet, folglich sehr leicht war. Mit diesen Geräten führten sie verschiedene Bewegungen aus. Zuerst stellten sich alle Tänzer in 3 Reihen, hierauf folgten allerlei Verwickelungen, wobei alle ihren Platz so veränderten, daß diejenigen, die zuvor die hinterste Linie gebildet hatten, jetzt vorn zu stehen kamen. Sie blieben nie lange in einer Stellung und die Veränderungen gingen immer mit der äußersten Schnelligkeit vor sich. Bald breiteten sie sich in eine einzige lange Reihe aus, bald stellten sie sich in einem halben Mond und endlich bildeten sie 2 viereckige Säulen. Während dieses letztere Manöver vor sich ging, traten einige vor und tanzten unter allerhand gaukelnden Bewegungen. Die begleitende Musik wurde auf 2 aus ausgehöhlten Klötzen gefertigten Trommeln, welche man mit ein paar Stöcken schlug, ausgeführt. Indessen schienen sich die Tänzer nicht sehr nach diesen Tönen zu richten, sondern sie machten vielmehr selbst eine Vocalmusik, worin alle zu gleicher Zeit als Chor einstimmten. Dieser Gesang war nicht unangenehm und unmelodisch, und die unzähligen Bewegungen wurden mit so großer Geschicklichkeit ausgeführt, daß die sämmtlichen Tänzer gleichsam Teile einer einzigen Maschine zu sein schienen.

Später schlossen die Eingeborenen einen Kreis in dessen innerm Bezirk, nachdem die Vorführung eigenartiger Musikstücke beendet war, getanzt wurde. Zuerst zeigten sich 20 Frauen, von denen die meisten Kränze mit scharlachroten Blumen auf dem Kopfe trugen. Viele hatten sich auch mit allerlei am Rande sehr zierlich ausgeschnittenen Baumblättern geschmückt. Sie stellten sich um das Orchester in einen Kreis mit dem Gesichte einwärts und fingen ein sanftes Lied an zu singen, welches vom Orchester in gleichem Tone beantwortet wurde. Während des Singens machten die Tänzerinnen allerlei zierliche Bewegungen mit den Händen, bald gegen das Gesicht, bald nach anderen Richtungen hin. Dabei traten sie stets mit einem Fuße vor und wieder zurück, indem der andere unbeweglich blieb und wiegten sich also auf je einem Fuße hin und her. Hierauf wendeten sie sich nach den Zuschauern um, zogen sich dann immer mit Gesang langsam in einen Haufen zurück und stellten sich im Kreise den vornehmsten Zuschauern, die in einer Hütte saßen, gegenüber. Nunmehr trat von jedem Flügel eine hervor und tanzte vor der Front und vor den andern vorbei, bis sie sich wieder am andern Ende anschloß. Auf diese folgten zwei Paar, von jeder Seite eins, von welchen zwei Tänzerinnen ebenfalls beieinander vorbei tanzten, die andern beiden aber stehen blieben. Von Zeit zu Zeit trat wieder eins von jeder Seite zu ihnen, bis endlich die ganze Anzahl wieder einen Kreis um das Orchester geschlossen hatte. Dann veränderte sich der Tanz nach einem schnelleren Takt, wobei sich die Tänzerinnen gleichsam halb umdrehten, in die Hände klatschten, mit den Fingern schnalzten und mit den Sängern des Orchesters zusammen einige Worte ausriefen. Gegen den Schluß ging die Musik immer schneller, und die Tänzerinnen brachten immer

mehr Mannigfaltigkeit, Stärke und Biegſamkeit in ihre Stellungen und Gebärden.

Nach dieſem Tanze traten 15 Männer hervor, von denen einige ſchon bejahrt zu ſein ſchienen, allein das Alter hatte ihnen nichts von ihrer Geſchicklichkeit und von ihrem Feuer benommen, ſtellten ſich in einen Kreis, der aber von vorn her offen blieb. Die eine Hälfte machte Front nach einer Seite hin, die andere nach der entgegengeſetzten Richtung, ſo daß ſie eigentlich weder das Orcheſter, noch die Verſammlung anſahen. Bisweilen ſangen ſie langſam und das Orcheſter ſtimmte mit ein. Dabei zeigten ſie mit den Händen allerlei artige Bewegungen, jedoch andere als die Frauen, und mannigfaltigere Stellungen des ganzen Körpers. Unter anderem wiegten ſie den ganzen Körper ſeitwärts auf einem Fuße hin und her, wobei ſie den nach außen hingeſtreckten Fuß wechſelweiſe aufhoben und niederſetzten, den Arm derſelben Seite oben ausgeſtreckt in die Höhe hielten. Bisweilen rieſen ſie einige Worte mit einem ſingenden Tone aus, auf welche das Orcheſter im Tutti antwortete, und mitunter beſchleunigten ſie den Takt durch Händeklatſchen und ſchnellere, doch nicht ſehr mannigfaltige Bewegungen der Füße. Gegen das Ende ſtieg die Geſchwindigkeit der Muſik und des Tanzes ſo ſehr, daß es unmöglich war, die verſchiedenen Bewegungen zu unterſcheiden, ungeachtet die Tänzer, da ſie ſich ſchon eine halbe Stunde lang angeſtrengt hatten, wohl ermüdet ſein konnten.

Nach einiger Zeit kamen von entgegengeſetzten Seiten des Schauplatzes 12 Männer in doppelter Reihe einander gegenüber heran. Seitwärts ſtand ein Mann, der wie ein Souffleur in unſeren Theatern verſchiedene Redeſätze vorſagte, auf welche die 12 neuen Tänzer und das Chor als Orcheſter antworteten. Hierauf ſtimmten ſie einen langſamen Geſang an, tanzten und ſangen ſodann eine Viertelſtunde lang immer ſchneller und ſchneller, wie die vorigen Tänzer. Sie hatten noch nicht lange aufgehört, als 9 Frauen auftraten und ſich vor der Hütte des Befehlshabers niederſetzten. Ein Mann ſtand ſodann auf und klopfte der vorderſten Frau mit beiden zuſammengehaltenen Fäuſten auf den Rücken. So ging er zur zweiten und zur dritten und machte es ebenſo, bei der vierten traf der Schlag entweder aus Verſehen oder mit Vorſatz die Bruſt. Sofort ſtand einer von den Zuſchauern auf, ſchlug jenem mit einem Hieb auf den Kopf zu Boden und ließ ihn ohne allen weiteren Lärm und Unordnung fortbringen. Dies befreite indes die übrigen fünf Frauen keineswegs von einer ſo ſeltſamen Disciplin und notwendigen Ceremonie; denn ein anderer vertrat des erſten Amt und klopfte ſie ebenfalls auf den Rücken. Hierauf ging der Tanz an, der von dem, den die vorigen ausführten, wenig verſchieden, ausgenommen, daß die jetzigen Tänzerinnen den Leib bald auf dem einen, bald auf dem andern Beine ſchwebend erhielten und in dieſer Stellung mit den Fingern ſchnalzten. Zuletzt gingen ſie mit der größten Fertigkeit alle die ſchnellen Bewegungen durch, worin die vorigen ſo große Geſchwindigkeit bewieſen hatten. Hierauf kamen wieder 24 neue Tänzer zum Vorſchein, ſchloſſen um das Orcheſter zwei Kreiſe, einen innerhalb des andern, und ſtimmten einen

sanften Gesang an, zu welchem sie mit den Händen und mit dem Kopfe passende Bewegungen machten. Dies währte eine geraume Zeit, worauf der Takt beschleunigt wurde und die Tänzer teils mit dem Chor zugleich kurze Sätze ausriefen, teils abwechselnd demselben antworteten. Hierauf zogen sie sich wie die ersten Tänzerinnen in die Vertiefung des Kreises zurück und kamen wieder in drei Gliedern herauf, bis sie einen halben Mond gebildet hatten. Dies geschah sehr langsam, indem sie den Leib auf einem Beine schwebend erhielten und das andere im Niedersetzen nur wenig vorwärts brachten. Die Begleitung der Musik bestand wieder in einem sanften Gesange, gleich demjenigen, womit sie angefangen hatten, doch bald veränderte sich das Schauspiel, eine lautere Melodie von ungleich schnellerem Takte begann, die mit einem allgemeinen Ausrufe und Handschlage endigte. Dies wiederholten sie einigemale, machten dann einen doppelten Kreis wie im Anfange, tanzten und wiederholten die Bewegungen mit großer Geschwindigkeit und beschlossen den Tanz mit einigen sehr geschickten Versetzungen der beiden Kreise.

Den glänzenden Schluß aller Schauspiele dieser merkwürdigen Nacht machte ein Tanz von den vornehmsten Anwesenden. Er kam mit den vorigen in einigen Stücken überein und namentlich darin, daß eine gleiche Anzahl von Personen daran teilnahm. Der Anfang war beinahe derselbe, der Schluß eines jeden Aktes hingegen war verschieden. Ihre Bewegungen nahmen auf eine erstaunliche Art an Heftigkeit und an Geschwindigkeit zu, und sie schüttelten dabei ihre Köpfe gewaltsam von einer Seite zur andern, so daß man hätte glauben sollen, sie liefen Gefahr, sich den Hals zu verrenken. Zu dieser Bewegung gehörte das Händeklatschen und eine Art von wildem Halloh und Geschrei. Sie bildeten den dreifachen halben Mond wie ihre Vorgänger, und einer von ihnen, der an der Spitze des einen Flügels war, sang ein wahrhaft musikalisches Recitativ, welches er mit so vieler Grazie vortrug, daß es auf einer europäischen Bühne würde beklascht worden sein. Ihm antwortete der Flügelmann von der andern Seite. Nach mehreren Wiederholungen stimmten die beiden Reihen, indem der halbe Mond vorrückte, in den Wechselgesang ein und beschlossen den Tanz mit eben den Liedern und Bewegungen, womit er angefangen hatte.

Der Ort, wo getanzt wurde, war ein freier Platz zwischen Bäumen nahe am Seestrande, den man mit Lichtern in geringer Entfernung voneinander rund um den Kreis erleuchtet hatte.*)

Die Tänze auf der Insel Tongatabu waren nicht minder glänzend und merkwürdig als die zuvor beschriebenen. Die Tänze und Spiele fingen hier aber schon vormittags um 11 Uhr an und dauerten bis 3 Uhr nachmittags. In den meisten Städten waren sie denen in Hawai ähnlich. Die bei den Tänzen hier gebrauchten Tanzstäbe hatten die Gestalt eines leichten Ruders. Sie nahmen damit allerlei Bewegungen vor, indem sie dieselben auf mancherlei Art schwenkten und seitwärts gegen die Erde stemmten

*) Vieth a. a. O.

und den ganzen Körper dabei auf dieſe Seite neigten, oder ſie mit Leichtigkeit aus einer Hand in die andere warfen, ſie umher ſchnellten und tauſend andere Handgriffe mit großer Geſchicklichkeit vornahmen und jedesmal mit paſſenden Bewegungen des Körpers begleiteten.

Dieſe Tänze wurden auch durch Kampfſcenen unterbrochen. Die Tänzer zogen ſich zu dem Zwecke nach den Seiten des Schauplatzes zurück und ließen ihn größtenteils frei. Sofort ſprangen zwei Männer hinein und fingen an, ihre Streitkolben zu ſchwingen. Zuerſt ſchnellten ſie dieſelben in der Hand umher, dann hieben ſie mit der größten Behendigkeit und Stärke im Kreiſe damit vor ſich hin, aber ſo geſchickt, daß ſie nie zuſammenſtießen, ſo nahe ſie auch einander waren. Ebenſo behend warfen ſie den Kolben aus einer Hand in die andere, hielten damit eine Zeit lang an, knieten hierauf hin und zeigten noch allerlei Übungen z. B. den Kolben in die Luft zu werfen und wieder zu fangen u. dgl. m. Sie entfernten ſich ſodann eben ſo ſchnell als ſie gekommen waren. Nach ihnen kam ein Mann eben ſo eilig hervor und warf durchdringende Blicke umher, gleichſam als ob er jemanden ſuchte, den er durchbohren wollte. Plötzlich rannte er auf die Menge zu, die vorn den Kreis umſchloß, warf ſich in eine drohende Stellung, als ob er im Begriff ſtände, den Spieß zu werfen, wobei er ſeine Knie etwas beugte und vor Wut zu zittern ſchien. Dies dauerte nur wenig Sekunden, worauf er ſich auf die andere Seite begab, dort einige Augenblicke dieſelbe Stellung einnahm und dann eben ſo plötzlich, als er gekommen war, den Platz verließ. Die beiden Gruppen der Tänzer, die unterdeß etwas langſam geſungen hatten, vereinigten ſich ſodann wieder und vollendeten den Tanz unter allgemeinem Beifall. *)

Auf der ſchon genannten Inſel ſahen die Europäer ein Mädchen, das am Strande ſich beluſtigte und ſowohl durch ihre Schönheit und Grazie, als durch ihre Geſchicklichkeit die Aufmerkſamkeit auf ſich zog, indem ſie 5 kugelförmige Früchte, welche ſie beſtändig, eine um die andere in die Höhe warf, mit bewundernswürdiger Behendigkeit auffing.

Die Knaben auf Tahiti beluſtigen ſich wie die unſerigen mit Ballſpiel, Springen durch das Seil, mit Gehen auf Stelzen. Auch Erwachſene beluſtigen ſich in ihren Mußeſtunden im Ringen, Lanzenwerfen, Bogenſchießen, letzteres ſowohl in die größte Weite als auf ein gewiſſes Ziel, mit Tanz und Muſik. Ein Teil des Strandes, ſo berichtet ein Reiſender, war allmählich ein Ort des gemeinſchaftlichen Verkehrs geworden. Eine Stunde vor Sonnenuntergang fingen die Einwohner an, ſich zu verſammeln um mit Lanzenwerfen, Tanz und andern Spielen ſich die Zeit zu kürzen, bis es faſt finſter wurde.

Im Schwimmen haben die Tahitier eine bewundernswürdige Fertigkeit. Männer und Weiber ſchwammen vom Lande nach den Schiffen der Engländer, die doch in großer Entfernung von der Küſte lagen und ſpielten wie die Amphibien im Waſſer um die Schiffe herum. Korallen, Nägel und andere

*) Vieth a. a. O.

kleine Körper, die vom Schiffe herunter ins Meer geworfen wurden, holten sie sogleich wieder aus der Tiefe herauf. Das Ringen wird auf dieser Insel stark geübt. Kampfspiele sind hierin nicht selten. Die versammelten Zuschauer, die sich bei solchen Ringen in zahlreicher Menge einfinden, schließen einen weiten Kreis, innerhalb desselben stehen die Ringer, deren es bei solchen Gelegenheiten oft eine große Anzahl gibt. Es erfolgt nunmehr eine allgemeine Herausforderung, die darin besteht, daß der Ringer die linke Hand auf die rechte Brust legt, den Ellenbogen unter der linken Brust andrückt, und sodann mit der rechten etwas hohl gehaltenen Hand in die Biegung des linken Ellenbogens schlägt. Durch diesen Schlag entsteht ein Schall, der ziemlich weit gehört werden kann, so daß wenn mehrere sich auf diese Art herausfordern, es ungefähr so klingt, wie wenn man in einiger Entfernung eine Menge Leute in einem Walde Holz fällen hörte. Wenn zwei Ringer sich abgesondert haben, um ihre Kräfte aneinander zu versuchen, so stellen sie sich einander gegenüber, und jeder sucht seinem Gegner irgend eine Schwäche abzugewinnen. Endlich kommen sie sich näher, ergreifen sich bei den Haaren und werden gewöhnlich von den Zuschauern auseinander gebracht. Bei solchen Kämpfen verwalten einer oder mehrere von den Vornehmen das Richteramt. Es ringen hier auch Weiber mit Weibern und Weiber mit Männern, obgleich das schöne Geschlecht hier nichts weniger als stark und vierschrötig, sondern von feinem Gliederbau ist. Der Tanz wird auf Tahiti ebenfalls sehr geliebt. Die Bewegungen und Stellungen sind hierbei oft ziemlich üppig, besonders gilt das von den öffentlichen Tänzern, welche in einer Truppe vereinigt, im Lande herumziehen und Vorstellungen geben, die aus allerlei Tänzen bestehen und meistens von dem Volke mit Beifall aufgenommen werden. Gewöhnlich sind auch mit den Tänzen Ringerkampfspiele verbunden.

Bei den Samoanern werden beim Tanze Masken, besonderer Ohrschmuck, Tanzstäbe in Form geschnitzter Ruder, wie in Melanesien, und Lendenkleider aus so trockenen Blättern getragen, daß bei den taktmäßigen Bewegungen ein raschelndes Geräusch entsteht, welches ihren Ohren Musik ist. Rote Bemalung kommt dabei mit Vorliebe zur Anwendung. Das Ballspiel ist auf den Samoa-Inseln ebenfalls beliebt. In Ermangelung von Bällen benutzen sie andere runde Gegenstände. Bei ihrem Spiele „Tauefua" werfen sie anstatt der Bälle 8 Orangen nacheinander schnell in die Höhe und dabei einander zu, um sie abermals zu werfen, so daß dieselben in steter Bewegung sind, und daß schließlich derjenige der 6 Spieler verloren hat, welcher eine vorbestimmte Anzahl Orangen fallen ließ. — Bei einem andern Spiele haben die Samoaner mitten im Zimmer eine Orange aufgehangen, so daß sie etwa 60 *cm* über der Erde schwebt. Die Spieler sitzen im Kreise und jeder ist mit einem kleinen zugespitzten Holzstäbchen versehen. Während die Orange im Kreise herumfliegt, sucht jeder ihr einen Stoß mit dem Holze zu geben. Es sind 2 Parteien. Diejenige, welche der Orange eine bestimmte Anzahl Stiche versetzt hat, ist Siegerin und erhält gewöhnlich ein gebratenes Ferkel, das nach dem Spiele von beiden Parteien gemeinschaftlich verzehrt wird. (Nach Wagners illustr. Spielbuch.)

Auf den Salomo-Inseln ruft bei Verheiratungen nach dem Opfer die Muscheltrompete zum Tanze. Nur selten wird auf den Südseeinseln der Hochzeitsschmaus mit Musik und Tanz vergessen.

Die Einwohner der Sandwich-Inseln widmen ihre Muſestunden ähnlichen Zeitvertreiben. Die Jugend beider Geschlechter liebt den Tanz. Bei gewissen feierlichen Gelegenheiten gibt es auch Ringer- und Klopffechterkämpfe. Ehe der Tanz angeht, tragen die Sänger allemal einen langsamen feierlichen Gesang vor, wobei sie die Beine bewegen und sich mit Anstand und Leichtigkeit in Stellungen und Gebärden sanft auf die Brust klopfen. Wenn dieses Vorspiel etwa 10 Minuten gedauert hat, wird der Gesang und die Bewegung etwas schneller, bis es die Tänzer nicht mehr aushalten können.

Die Ring- und Faustkämpfe sind in Hawai so beliebt, daß zu Cooks Zeit sogar Mädchen daran teilnahmen. Als Waffenspiel übten die Hawaier besonders das Lanzenwerfen mit Hibiskusstäben von über Manneslänge, an deren Spitze statt der Klinge ein Stückchen Tapa befestigt war. Es war dabei nicht blos auf Unterhaltung, sondern auf Gewinnung der Fertigkeit abgesehen, weshalb besonders auch Parirübungen sehr beliebt waren. Schon ältere Reisende haben hervorgehoben, daß zu dem Bemerkenswertesten in dem Charakter der polynesischen Insulaner ihre große Neigung zum Spiele gehöre. Eins ihrer Spiele hat viel Ähnlichkeit mit unserm Brettspiel, scheint aber verwickelter zu sein, da das Brett gegen $^1/_2$ *m* lang und in 238 Felder geteilt ist, deren 14 in einer Reihe stehen. Ein anderes Spiel besteht darin, daß unter ein Stück Zeug ein Stein versteckt wird, der durch einen Schlag mit einem Stäbchen richtig getroffen werden muß; die dabei eingegangenen Wetten sind bei diesem Spiele natürlich die Hauptsache. Die Spiele der Hawaier waren vor der Einführung des Christentums fast ausschließlich Glückspiele, bei denen der Gewinn den Hauptreiz ausmachte .... Bei einem Spiele, Lalaspiel genannt, warfen sie einen radförmigen Stein, Maika, so weit wie möglich und setzten ihre Habe, ihre Frauen, Kinder, ihre Arm- und Beinknochen nach dem Tode, ja endlich sich selbst auf einen einzigen Wurf. Gewissermaßen auch ein Glücksspiel ist das Schwimmen in der Brandung mit Hilfe eines Brettes oder einer Stange, das von beiden Geschlechtern mit Mut und Geschicklichkeit besonders auf Hawai geübt wird. Wenn die Brandung nämlich an der Küste bei stürmischem Wetter und hoher See am stärksten ist, nehmen geübte Schwimmer und Taucher jeder ein schmales Brett, welches an beiden Enden abgerundet ist und stoßen vom Lande ab. Bei jeder Woge, die ihnen entgegen kommt, müssen sie zur rechten Zeit untertauchen, um unter der Woge wegzuschwimmen. Verfehlt einer den rechten Augenblick, so wird er mit der größten Gewalt gegen das Ufer zurückgeschleudert, wobei denn viele Geschicklichkeit nötig ist, um nicht an den Felsen zerschmettert zu werden. Durch viele Anstrengung kommen sie endlich auf diese Art durch die Brandung, welche sich etwa bis auf $1^1/_2$ hundert Schritte vom Ufer erstreckt. Sind sie nun in der ruhigeren Gegend der See angekommen, so legen sie sich der Länge nach auf ihr Brett und lassen sich von den Wogen der Brandung nach dem Ufer hintragen. Diese Rückfahrt ist aber nicht der leich-

tere und bequemere, ſondern vielmehr bei weitem der gefahrvollſte und verwegenſte Teil des ganzen Unternehmens; denn die Schnelligkeit, womit ſie von den Wellen ans Ufer getrieben werden, iſt ungemein groß. Ferner müſſen ſie ſich eine von den größten Wogen der Brandung auswählen, um ſich ihrem Rücken anzuvertrauen. Um dies zu verſtehen, muß man wiſſen, daß gewöhnlich die dritte Woge größer iſt, als die beiden vorhergehenden. Dieſe kleinern brechen ſich ſchon, ehe ſie das Ufer erreichen und werden von der nachfolgenden größern verſchlungen. Wollte ſich einer alſo auf eine kleine Woge legen, ſo würde er der Wut der folgenden nicht anders als durch ſchnelles Untertauchen und Zurückſchwimmen entgehen können. Endlich wenn er ſich auch auf den Rücken einer großen Woge gelegt hat, ſo gehört immer noch viel dazu, ſich und das Brett, worauf er liegt, in gehöriger Richtung zu erhalten, um ſich an eine ſolche Stelle des Ufers antreiben zu laſſen, wo eine Öffnung zwiſchen den Felſen iſt, weil er ſonſt unaufhaltſam gegen dieſe geſchleudert würde. Verfehlt er eine ſolche Stelle, ſo iſt keine andere Rettung, als ſein Brett fahren zu laſſen, plötzlich unterzutauchen, zurückzuſchwimmen und die gefährliche Fahrt von neuem zu beſtehen.

Die Spielbälle der Kinder auf den Sandwich-Inſeln ſind von grünen zuſammengedrückten und mit Bindfaden umwickelten Blättern gemacht. Sie werfen und fangen dieſe Bälle nicht blos mit der Hand, ſondern ſie bedienen ſich auch dazu eines Holzes und kurzen Stockes, an deſſen Ende ein Querholz durchgeſchlagen iſt, welches auf beiden Seiten als ein ſpitziger Zapfen hervorſteht. Mit dieſer Spitze fangen ſie den Ball auf, wenn er herunterfällt, ſchnellen ſie ihn wieder in die Höhe, drehen während er in der Luft iſt, das Inſtrument um und fangen ihn wieder mit der anderen Spitze auf. Auf dieſe Art fahren ſie lange fort, ohne den Ball fallen zu laſſen. Mit ebenſo vieler Geſchicklichkeit können ſie auch mehrere Bälle nacheinander in die Luft werfen und wieder fangen. Man ſah oft Kinder, welche auf dieſe Art beſtändig fünf Bälle im Gange erhielten.

6. Indianer Amerikas.

Die Californier feiern ihr großes Erntefeſt mit Tänzen und anderen Luſtbarkeiten, welche zum Teil etwas Theatraliſches haben ſollen. Sie ſtellen nämlich in ihren Tänzen die verſchiedenen Verrichtungen, welche beim Fiſchfange, bei der Jagd, im Kriege und bei anderen wichtigen Vorfällen vorzukommen pflegen, durch pantomimiſche Bewegungen dar.

Als Fernando Cortez Mexiko eroberte, fand man unter mehreren anderen Einrichtungen, die von Cultur zeugten, auch merkwürdige Spiele und körperliche Übungen. In dem Vorhof des Tempels wurden vor dem Götzenbilde Kämpfe, Wettläufe, Luftſchießen und Ballſpiel angeſtellt. Die Culturvölker in Mexiko und Centralamerika hatten ihre eigenen Ballhäuſer und trieben das Ballſpiel mit ebenſo viel Eifer als Geſchick. Der Adel und die Könige nahmen daran teil, und bei religiöſen Feierlichkeiten durften pantomimiſche Ballets mit Reigentanz nicht fehlen.

Ein eigenartiges, noch aus der Zeit der Herrschaft der Indianer in Mexiko herstammendes Spiel war das Spiel der Fliegenden. Auf einem Platze war ein hoher Baumstamm aufgerichtet. Oben darauf steckte ein Cylinder, und 4 an demselben befestigte starke Stricke hielten einen viereckigen Rahmen. Unterhalb des Cylinders waren 4 andere starke Stricke angebracht, welche, nachdem man sie oben so oft um den Stamm gewunden hatte, als die Flieger Kreise um denselben machen sollten, durch die 4 Pfosten des Rahmens gezogen waren. Die Flieger, 4 an der Zahl, als Adler oder andere große Vögel verkleidet, kletterten an dem Stamm hinauf, um welchen zu dem Zwecke von unten bis zu der Höhe des Rahmens ein Strick gewickelt war. Von dem Rahmen stiegen sie auf den Cylinder, tanzten auf demselben, banden sich das Ende eines der 4 durch den Rahmen gezogenen Stricke um den Leib und sprangen hierauf von dem Cylinder herab, um ihren Flug mit ausgebreiteten Flügeln zu beginnen. Durch die Bewegung und Schwere ihres Körpers setzten sie auch den Cylinder und den Rahmen in Bewegung und indem sich nun der Cylinder umdrehte, wickelten sich die ihnen um den Leib gebundenen Stricke nach und nach von dem Stamme los. Die Fliegenden beschrieben, je nachdem der Strick länger wurde, einen immer größeren Kreis in ihrem Fluge und kamen endlich auf die Erde herab. Während diese 4 in ihrem Fluge begriffen waren, tanzte ein Künstler oben auf dem Cylinder, schlug eine kleine Trommel und schwenkte eine Fahne. Einige andere aber, welche ihnen nachgeklettert waren, faßten, wenn die Flieger sich der Erde näherten, zwei der Stricke und ließen sich, unter lautem Zuruf der versammelten Menge, schnell daran herab, um mit jenen zugleich zur Erde zu kommen. Später sei an Stelle des viereckigen Rahmens ein sieben- und achteckiger gekommen, und dem gemäß sei auch die Anzahl der Fliegenden vermehrt worden.

Noch jetzt sind besonders Ballspiel und ein nächtlicher Ballspieltanz bei Fackelschein unter den Indianern des Westens in Übung. Die Tänze dieser Indianer werden bei der Musik von Trommeln und Pfeifen aus Schilfrohr angestellt und bestehen in mannigfaltigen, zum Teil possirlichen Bewegungen und Stellungen. 30—40 Personen stellen sich in einen Kreis, strecken die Hände aus, legen sie wechselsweise auf die Schultern, stampfen mit den Füßen und springen einige Stunden lang herum, bis sie müde sind. Zuweilen begeben sich ein bis zwei Personen von der Gesellschaft aus dem Kreise, um die übrigen durch Proben ihrer Geschwindigkeit und Geschicklichkeit in einem Einzeltanz oder in einem Tanz zu zweien zu unterhalten. Sie werfen z. B. ihre Lanzen in die Höhe, fangen sie wieder, beugen sich zurück und springen dann sehr flink wieder vorwärts.

Die Haidah, ein an der britisch-amerikanischen Ostküste lebender Indianerstamm, spielen gern „Gerade und Ungerade“ mit kleinen Stäbchen. Wer dem Gegner das ganze Bündel von 40 oder 50 Stäbchen abgewinnt, ist der Gewinner beträchtlicher Werte, angeblich öfters selbst der Freiheit seines Spielgenossens. Auch eine Art Würfel sind im Gebrauche. In den Haidah-Häusern ist in der Mitte ein quadratischer Feuerplatz, der in der

Weise vertieft ist, daß er wie die Bühne eines Amphitheaters bei den Versammlungen und Tänzen benutzt werden kann. Ein Würfelspiel der Wintun im nördlichen Californien, Ha genannt, beschreibt Powers: „Die Würfel werden aus 2 Eicheln hergestellt, die der Länge nach in 2 Teile gespalten und auf der Außenseite mit roten und schwarzen Farben betupft werden. Diese markirten Eichelstücke werden in der Hand geschüttelt und in einen breiten, flachen Korb geworfen, der, ein Musterstück der Flechtkunst, oft einen Wert von 25 Dollars repräsentirt. Der Reingewinn in diesem Spiel überschreitet aber selten 10 Cents an Geld und Geldeswerte." Die Hasenindianer haben ein Udzi genanntes Spiel, das der italienischen Morra gleicht. Es besteht darin, daß erraten werden muß, in welcher Hand der Spielende einen Gegenstand verborgen hält. Auch die Algonkin kennen dies Spiel. Ein anderes Spiel wird mit Stäbchen gespielt, die mit roten Ringen bemalt sind; sie werden mit Gras umwickelt, und nun kommt es darauf an, die Zahl der Ringe zu erraten. Bei einem dritten Spiele wird eine Holzkugel zwischen 2 Kegeln hindurch in eine Grube geschoben. Ein Spiel, in welchem geworfene Ringe mit Stäben aufgefangen werden, spielen die Yavapai, Kutschan, Pahni, Mandou u. a. Die Yavapai allein haben aber ein Hatvennna genanntes Spiel von 40 Karten, die aus dem Bauchfelle des Pferdes verfertigt werden. Poole sagt von den Bewohnern der König Charlotta-Inseln: „An Spielwut übertreffen sie jedes Volk, das ich kenne. Kraftübungen im Ringen und Fingerhaken sind gebräuchlich und die Kinder üben sich im Schießen mit Bogen auf Tiere und Fische aus Stroh". Bei den Tschinuk ist ein Ballspiel üblich, wobei der Ball mit Stöcken geschlagen wird, an deren Enden Ringe angebracht sind. Frauen nehmen selten oder nie an den Spielen der Männer teil, aber sie spielen unter sich und so haben sie bei dem eben genannten Stamme sogar ein besonderes Spiel, das mit würfelartig gezeichneten Biberzähnen gespielt wird *).

Der Tanz ist den Delawaren und Irokesen die liebste Leibesübung. Jede feierliche Zusammenkunft ist mit einem Tanze verbunden, ja es vergeht fast keine Nacht, da nicht ein Tanz gehalten würde, wozu vornehmlich das junge Volk beiderlei Geschlechts sich begierig einfindet. Sie haben verschiedene Arten von Tänzen. Den alltäglichen halten sie entweder in einem großen Hause oder auf einem freien Platze, um ein Feuer herum. Sie tanzen im Kreise und haben allemal einen Vortänzer, nach welchem sie sich richten. Die Männer sind vorn und die Weiber schließen den Kreis. Diese tanzen mit vielen Anstand, als wenn es die ernsthafteste Handlung wäre. Sie lachen nicht, reden auch nicht mit den Männern, noch weniger scherzen sie mit ihnen; denn das würde ihnen keinen guten Namen machen. Sie hüpfen und springen auch nicht, sondern schlagen nur mit einem Fuße nach dem andern wechselsweise ein wenig vor- und dann wieder rückwärts, doch so, daß sie immer vorwärts kommen. Auf diese Art gleiten sie mit großer Leichtigkeit wieder zurück. Dabei halten sie sich sehr gerade und lassen die

*) Ratzel a. a. O.

Arme dicht am Leibe herunterhängen. Die Männer hingegen hüpfen und ſtampfen, daß der Boden zittert und jauchzen überlaut. Ihre ganze Muſik beſteht gewöhnlich in einer Trommel, die zwar einen ſchlechten Ton gibt, aber doch zu ihrem Zwecke, den Takt anzugeben, tauglich genug iſt, welchen die Indianer, wenn ihrer auch noch ſo viele zuſammen tanzen, doch allezeit ſehr genau beobachten. Iſt ein Tanzgang zu Ende, ſo ruhen ſie ein wenig aus, der Trommelſchläger aber trommelt immer fort und ſingt dazu, bis ein anderer Gang anfängt. Ein ſolcher Tanz währt insgemein bis nach Mitternacht.

Bei einem andern Tanze, der nur für die Männer iſt, ſtehen dieſelben nach der Reihe dazu auf, und jeder tanzt mit großer Leichtigkeit und Kühnheit. Er beſingt dabei ſeine eigenen und ſeines Vorfahren Thaten, und die Geſellſchaft, die auf dem Boden in einem Kreiſe um ihn herumſitzt, gibt durch einen ſehr rauhen Ton, den ſie alle zugleich mit großer Heftigkeit ausſtoßen, den Takt an.

Von dieſen gewöhnlichen Tänzen ſind diejenigen verſchieden, die nur bei beſondern Gelegenheiten gehalten werden. Darunter iſt der Friedenstanz, welcher auch der Calumet oder der Pfeifentanz genannt wird, (weil das Calumet oder die Friedenspfeife bei ſolchem Tanze überreicht wird) der vornehmſte. Die Tänzer geben einander die Hände und hüpfen in einem geſchloſſenen Kreiſe eine Weile herum; plötzlich läßt der Vortänzer die Hand eines ſeiner Nachbarn los, den andern aber hält er feſt, hüpft auf einem Flecke, dreht ſich im Kreiſe und zieht auf dieſe Weiſe die ganze Geſellſchaft an ſich, daß ſie ſich gleichſam um ihn herumwickelt und endlich alle auf einem Klumpen beiſammen ſind. Schnell aber fahren ſie wieder auseinander in ihre vorige Ordnung und halten bei allen dieſen Wendungen und Veränderungen einander immer an den Händen feſt. Das ſoll die Kette der Freundſchaft vorſtellen. Auch wird ein Geſang dazu angeſtimmt, der blos für dieſe Feierlichkeit beſtimmt iſt. *)

Bei großen Feldzügen der nordamerikaniſchen Indianer werden mehrere Tage vor dem Ausmarſche mit Tänzen und Ceremonien, die den Zweck haben, ſich gegenſeitig zum Kampfe anzufeuern, zugebracht. Der Kriegstanz, den die Delawaren und Irokeſen ausführen, wenn ſie zum Kriege ausziehen und aus demſelben zurückkommen, iſt fürchterlich. Niemand anders nimmt Teil daran, als die wirklichen Krieger. Dieſe bewaffnen ſich dazu, als wenn ſie wirklich ſogleich zu Felde gegen den Feind ziehen ſollten. Der eine trägt eine Flinte oder das Kriegsbeil, der andere ein langes Meſſer, der dritte eine Kriegskeule, der vierte einen großen Prügel u. dgl. m.; oder ſie erſcheinen alle mit den Kriegskeulen. Damit ſchlagen ſie um ſich und geben damit zu erkennen, wie ſie mit ihren Feinden umgehen oder umgegangen ſind. Dabei ſtellen ſie ſich ſo gräßlich wild und böſe, daß es ſchauderhaft anzuſehen iſt. Ein Anführer fängt den Tanz an und beſingt dabei ſeine und ſeiner Vorfahren Heldenthaten. Wenn er mit der Erzählung

*) Vieth a. a. O.

einer merkwürdigen That fertig ist, schlägt er mit seiner Kriegskeule aus allen Kräften gegen einen Pfahl, der mitten im Kreise zu diesem Zwecke errichtet ist. So tanzt hernach ein jeder, wie die Reihe an ihn kommt, besingt die Thaten seiner Familie und schließt mit einem Schlage an den Pfahl. Zum Schluß tanzen sie alle zugleich, welches der fürchterlichste Auftritt ist. Denn da nehmen sie die schrecklichsten und gräßlichsten Stellungen an und drohen einander zu zerschlagen, zu zerhauen, zu durchstoßen. Sie wissen aber mit außerordentlicher Fertigkeit dem Stoße und dem Schlage auszuweichen. Um den ganzen Auftritt noch gräßlicher zu machen, erheben sie ein ebenso wildes Geschrei als sie in Schlachten zu thun pflegen, so daß man sie für einen Haufen rasender Leute halten könnte. Bei diesem Tanze brauchen sie zuweilen auch eine Art Pfeifen von Rohr, die einen durchdringenden und widrigen Laut von sich geben. Die Irokesen stellen den Kriegstanz auch oft zu Friedenszeiten an, um ihrer Heldenthaten von Zeit zu Zeit zu gedenken; der Opfertanz wird bei den Opferfesten und andern öffentlichen Freudenbezeigungen abgehalten.*)

Die Tschipiwäer zeigen bei ihren Tänzen eine große Mannigfaltigkeit an Stellungen. Sie sind starke Springer. Bald halten sie den Kopf in die Höhe, bald bücken sie sich fast bis auf die Erde, bald neigen sie sich ganz auf die eine, bald ganz auf die andere Seite. Die Nadoweſſier oder Dakota tragen sich gerader, treten fester und verrichten alle ihre Bewegungen mit mehr Anstand. Alle aber machen beim Tanzen viel Geräusch. Die umhersitzende Gesellschaft schreit taktmäßig hoh, hoh, hoh! so heftig, als es die Lungen aushalten wollen. Die Männer tanzen kühn und heftig, die Frauen aber mit Anmut und Leichtigkeit. Diese fangen den Tanz damit an, daß sie sich nur einige Schritte zur Rechten und dann wieder zur Linken bewegen, indem sie die Füße dicht aneinander halten und wechselsweise die Hacken und die Zehen bewegen. So gleiten sie gleichsam bis zu einer gewissen Stelle mit großer Leichtigkeit hin und wieder zurück. Sie halten sich dabei gerade und lassen die Arme dicht am Leibe herunterhängen. Die verwitweten Männer der Illinois und Nadoweſſi können bei den Spielen und Tänzen zu Ehren des Calumet wohl anwesend sein, dürfen aber nicht singen.

Von den Indianern Neumexikos, speciell Akomas, schreibt Bandelier: „Man freut sich, wenn zur Zeit der Wintersonnenwende das Tagesgestirn seinen niedrigsten Stand erreicht und die Scheibe über bestimmte Felsen in längst durch empirische Beobachtung ermittelter Stellung ruht. Man freut sich der Sommersonnenwende, man freut sich jedes Mondwechsels; ist der Mais gepflanzt, der Weizen bestellt, sind die Ernten eingebracht, so freut man sich und tanzt. Man freut sich jeder Geburt, jeder Heirat. Im Winter tanzt man jede Woche, oft mehrere Tage.“ Im Winter vergeht in Pueblo Akoma die Zeit mit emsigem Nichtsthun und Tanzen. Ein feierlicher Tanz folgt dem andern. Die gewöhnlichen Feste bestehen in einer Bewirtung und

*) Vieth a. a. O.

Beſchenkung der Gäſte, die ſich dafür durch Aufführung von Tänzen erkenntlich erweiſen. Bei den Nutka erweitern ſich die überall üblichen Tänze ſogar zu ſceniſchen Darſtellungen, in denen ganze Jagden, Kämpfe, die Bewegungen von Seehunden und anderen Tieren nachgeahmt werden. Bei den Thlinkit hält am Schluſſe des Feſttages einer der Tänzer eine Anſprache, die ein Zuſchauer von außen beantwortet.

Zu den Tänzen gehört außer Bemalung und klapperndem Zierate bei den Indianern ein reicher Apparat von den verſchiedenſten kunſtreich geſchnitzten Masken, welche vor dem ganzen Geſichte oder nur vor dem oberen Teile desſelben befeſtigt werden. Einige ſind Menſchengeſichter mit Haaren, Bärten und Augenbrauen, andere Köpfe von Vögeln, hauptſächlich von Adlern und Sturmvögeln ; viele ſtellen Köpfe von allerlei Land- und Seetieren vor, wie von Wölfen, Hirſchen, Delphinen und gewöhnlich gehen ſie alle weit über die natürliche Größe der Vorbilder hinaus. Vielfach ſind die Masken auch bemalt und mit Glimmerblättchen beſtreut, durch deren Glanz der Eindruck dieſer Mißgeſtalten noch erhöht wird. Oft geht der Hang zu dieſen Verzierungen ſo weit, daß man ungeheuer große Stücke Schnitzwerk, z. B. die Vorderteile eines Kanoe, auf dem Kopfe trägt, die ebenfalls bemalt ſind und weit hervorſtehen. „Einer, dem es an einer Maske fehlte," erzählt Cook, „ſetzte ſich einen blechernen Keſſel, den er von uns erhandelt hatte, auf den Kopf, um dieſen Lieblingsſchmuck nicht gänzlich entbehren zu müſſen."

Der Tanz iſt den Karaiben der Ausdruck ſowohl der Betrübnis als auch ebenſo der Freude. Daher werden traurige und ſchreckhafte, wie frohe und angenehme Begebenheiten mit Tänzen gefeiert. Iſt einer ihrer Anverwandten und Freunde geſtorben, ſo feiern ſie ſein Begräbnis mit langſamen ernſthaften Tänzen und wehmütigen Gebärden. Iſt eine Sonnen- oder Mondfinſternis oder ein Erdbeben, ſo tanzen ſie mit gewaltſamen Bewegungen und Sprüngen. Das Erdbeben, ſagen ſie, ſcheine ihnen eine Aufforderung zum Tanze zu ſein, weil die Erde ſelbſt zu hüpfen anfinge. Sie machen ſich bei ſolchen Feſten Larven von verſchiedener Form und Farbe und ziehen ihre ſchönſten Kleider an, die mit Muſchelſchalen reichlich verziert ſind. In einigen Tänzen äffen ſie die Tiere nach, in andern tanzen die Männer auf der einen, die Weiber auf der anderen Seite. Alle ſehen einander an und zeigen allerlei Grimaſſen und Stellungen, z. B. ſie nehmen die Finger in den Mund, krümmen ſich, richten ſich wieder auf u. ſ. w. Die Weiber halten beim Tanze ihre Brüſte.

Muſik und Tanz haben beide eine nahe Beziehung zum religiöſen und politiſchen Leben der Indianer. Beweis dafür iſt, daß die Anordnung von Tänzen häufig Sache des Häuptlings iſt und daß öfters der Muſiker des Stammes eine hervorragende Stelle einnimmt. . . . Der Lieblingstanz der Oyambi iſt der Guavacan, wobei Männer und Frauen einen großen Kreis um den in der Mitte ſitzenden Kamoturen (d. i. bei den Karibenſtämmen der dritte Würdenträger, der Muſiker, welcher bei Feſten auf dem Kamo, einer Rohrflöte von ziemlich unangenehmen Tone, ſpielt) bilden. Alle ſtampfen zweimal heftig auf, gehen zwei Schritt vorwärts, laſſen ſich los,

dann umſchlingen ſich die einzelnen Paare und drehen ſich ſchnell nach dem Takte des Kamo.

Bei den der Maraké-Marter, die bei Indianerſtämmen die mannbar werdenden Jünglinge vor ihrer Aufnahme unter die Zahl der Erwachſenen auszuhalten haben, vorangehenden Tänzen, welche Männer nnd Weiber beim Scheine großer Feuer und unter Liebesgeſchichten und Kriegsthaten verherrlichenden Geſängen ausführen, ſtehen die jungen Leute rund um ein mit einem großen Stück Rinde bedecktes Loch, ſtampfen alle im Takte mit dem rechten Beine darauf und entlocken bei jedem Tritte einer kleinen Bambus-Trompete einen kurzen Ton.

Unter dem Getöſe von Inſtrumenten wird ferner der Bambuco getanzt, der nichts anders als eine beſtändige Verfolgung der Tänzerin durch ihre Gegenpartei iſt; ſie weicht zurück, dreht ſich um ſich ſelbſt, ſchlägt dabei die Augen beſcheiden nieder, läßt die Arme ſchlaff niederhangen, hebt die Füße kaum vom Boden, entweicht beſtändig dem Anſturme ihres Tänzers, bis ſie endlich matt ſich ergibt und im Triumph davon getragen wird. Wenn nicht dem importirten Fandango entſprungen, beweiſt dieſer Tanz nur, daß über die ganze Welt die alte Geſchichte vom Suchen und Gewinnen der mit Vorliebe behandelte Gegenſtand der Tänze iſt. Übrigens tanzen auch die von ſpaniſchem und portugieſiſchem Einfluſſe unberührten Indianer Guayanas am liebſten Liebesgeſchichten. Masken, beſonderer Kopfputz und Körperſchmuck werden beim Tanzen getragen. So erzählt Krauſe von den zum großen Teile in Alaska lebenden Thlinkit: „Die tanzenden Perſonen ſind mit einem bunten Feſtſtaate ausgeputzt, zum Teil mit grotesken Masken vor dem Geſichte, das Haupthaar mit Daunenfedern geſchmückt, gleichſam gepudert, und halten in den Händen hölzerne Klappern und Stäbe oder die blendend weißen Schwänze des weißköpfigen Adlers.“ ... Sehr ſeltſame Aufzüge kommen auch in Südamerika vor. So tragen bei den Maraké-Tänzen die Rukujem ein Kleid von Fell- und Baumwollſtreifen, das Bruſt und Bauch bedeckt.

Vieth führt in ſeinem dritten Teile der Encyklopädie noch folgende Ballſpiele der amerikaniſchen Indianer an: 1. Man ſteckt zwei Ziele ungefähr 500 Schritte weit auseinander. Zwiſchen beide Ziele ſtellen ſich die Spieler. Der Anfänger des Spieles hält einen ziemlich ſtarken Ball in der Hand, wirft denſelben ſo gerade als er kann in die Höhe und ſucht ihn wieder zu fangen. Dies zu bewerkſtelligen muß er alle Geſchicklichkeit zu Hilfe nehmen; denn neben ihm ſteht ein dichter Kreis mit aufgehobenen Händen und jeder bemüht ſich, den Ball gleichfalls aufzufangen. Derjenige, der ihn erhaſcht, ſucht geſchwind eins der geſteckten Ziele zu erreichen, dahingegen der übrige Hauſe ihm den Paß zu verrennen und ihn vom Ziele abzuſchneiden trachtet. Immer treibt der Hauſe ihn nach der Mitte zu, um ſich da ſeiner zu bemächtigen und den Ball aus den Händen zu reißen. Da aber der Inhaber des Balles ihre Gänge genau beobachtet, ſo weicht er bald zur Rechten, bald zur Linken aus, hält ſeinen Ball feſt und ſucht ſich von ſeinen Verfolgern loszumachen, ſo gut er kann, ſollte es auch dadurch geſchehen, daß er einen

nach dem andern über den Haufen rennt. Erſt wenn er ganz übermannt iſt, wirft er den Ball einem von der Geſellſchaft zu, von dem er glaubt, daß er denſelben am tapferſten verteidigen werde. Damit das Spiel deſto länger daure, wirft er den Ball gern einem ſolchen zu, der vom Ziele recht weit entfernt iſt. Aus dem Verfolgten wird nun ein Verfolger; denn er gibt die Hoffnung nicht auf, wieder Inhaber des Balles zu werden. So geht der Ball lange Zeit hindurch aus einer Hand in die andere, bis es endlich einem gelingt, eines der geſteckten Ziele zu erreichen. In dieſem Erreichen des Zieles beſteht der ganze Gewinn des Spieles, und es hebt nun von neuem an.

Ein von Th. Kirchhoff am 4. Juli 1876 an den Ufern des Canadianfluſſes im Indian Territorium geſehenes Ballſpiel der Choctaw-Indianer ſcheint mit dem vorſtehenden Spiele, ſowie mit dem Ballſpiele „Lacroß" der Canada-Indianer (ſ. S. 80) große Verwandtſchaft zu beſitzen. In der Gartenlaube von 1876 S. 590 wird dieſes Spiel mit folgenden Worten beſchrieben: „Einige 100 Choctaw-Indianer, welche am Ufer das Canadian zur Feier des nordamerikaniſchen Nationalfeſtes ein „Barbecue", eine Art Piknik, wobei am Spieß gebratene, unzerlegte Ochſen als Feſtmahl die Hauptanziehungskraft bilden, arrangirt hatten, beluſtigten ſich mit Ballſpiel. Ein ſolches indianiſches Ballſpiel iſt ein Unikum im Vergnügen des Ballwerfens. Die Bälle dürfen dabei nicht mit der Hand berührt, ſondern müſſen mit Korbgeflechten, die in Form einer Kelle am Ende eines Stabes befeſtigt ſind, von denen jeder Ballſpieler zwei in den Händen hat, gepackt und fortgeſchleudert werden. Eine allein ſtehende hohe Stange iſt das Ziel, welches die ſiegende Partei mit dem Balle treffen muß. Die Streitenden ſind bis auf einen Lendengürtel alle in Adams Coſtüm. Dem oft erſtaunlich weit durch die Luft fliegenden Balle ſtürzen ſich beide Parteien ſchnell wie die Windhunde nach. Wenn ſich dann über den Ball die ſchlanken braunen Geſtalten, monoton gurgelnde Kehllaute von ſich gebend, balgen und ſtoßen, ſich durcheinander ſchieben und drängen, bis ein Glücklicher denſelben mit ſeiner doppelten Korbſchleuder erwiſcht hat und weithin fliegen macht, ſo iſt das ein ganz außerordentlich erregendes, wildes Schauſpiel."

2. Beim ſogenannten Kolbenſpiel teilen ſich die Spieler in zwei gleiche Parteien. Mitten zwiſchen beiden wird eine Linie gezogen, auf welche der Ball gelegt wird. Hinter jeder Partei wird wieder eine Linie gezogen, die das Ziel anzeigt. Diejenige Partei, welche das Los trifft, treibt mit Stöcken, an denen vorne Kolben ſitzen, den Ball auf die Gegenpartei. Dieſe hingegen bietet alle Kräfte auf, nicht nur den Ball, ſondern auch die Treiber deſſelben zurück zu drängen. Das Spiel währt ſo lange, bis eine oder die andere Partei bis zur Ziellinie ihrer Gegner vorgedrungen iſt.

3. Bei einem Spiele, das blos von 2—4 jungen Mädchen mit einem kleinen Balle vorgenommen wird, muß der Ball ſtets ſchwebend in der Luft erhalten werden und aus einer Hand in die andere gehen. Diejenige, die ihn fallen läßt, hat das Spiel verloren.

4. Die Abenakiſen haben ein ganz ähnliches Spiel, der Ball iſt jedoch eine aufgeblaſene Blaſe, die ebenfalls ſchwebend erhalten werden muß. Fällt die Blaſe, ſo iſt das Spiel zu Ende.

5. Die Floridaner errichten eine ſehr hohe Stange mit einem von Weidenruten geflochtenen Korbe, der ſich in einem Zapfen leicht herumdrehen läßt. Nach dieſem Korbe zielen die Spieler und je öfter er ſich herumdreht, deſto größer achtet man ihre Geſchicklichkeit. — Der Klugeſche Ballkorb war alſo ſchon bei den amerikaniſchen Wilden im Gebrauche. Die Bälle zu dieſen Spielen haben wenig Elaſticität und können daher nicht ſo leicht geprellt werden wie die unſrigen. Sie ſind meiſt von Leder und mit Haaren, oft auch mit Spreu und Hülſen von Feldfrüchten ausgeſtopft. Kluge hat ſelbſt angegeben, daß er zu ſeiner in den 50er Jahren erfolgten Erfindung des Ballkorbes durch das Buch v. J. 1603 „Wahrhaftige Abkonterfeyung der Wilden in Amerika" gekommen iſt. Es heißt dort: „Ihr junge Geſellen üben ſie mit lauffen, vnd ſchenken jhnen gewiſſe Kleinot, welches der Jenige erlanget, ſo zum längſten aneinander lauffen kan. Sie werden auch ſürnemlich, mit dem Bogen zu ſchieſſen, abgerichtet. Darnach ſpielen ſie auch mit dem Ballen auff nachfolgende weiſe: Mitten auff einem weiten Platz wirdt ihnen ein Baum aufgerichtet, acht und neun Ehlen hoch, darauff iſt etwas viereckichtes, auß Binßen geflochten, geleget, welcher ſich nun brauchet, vnd daſſelbige mit dem Ballen trifft, der bekompt etwas ſonderlichs zu Lohn. Vber das haben ſie auch groſſen Luſten in dem Jagen vnd Fiſchen." Das hierzu gehörige Bild ſtellt neben den Ballwerfern, Wettläufer und Bogenſchützen dar. Der Binſenkorb für die Ballſpieler ſteckt mit einem Zapfen auf einem oben abgeſchnittenen Baumſtamme, dem nur einige Aſtſtümpfe zum Anhängen von Gaben gelaſſen ſind. (Deutſche Turnzeitung v. 1875 S. 297).

7. Vereinigte Staaten Nord-Amerikas.*)

Baſeball**) (Ball mit Freiſtätten), das Nationalſpiel der Vereinigten Staaten von Nord-Amerika, hat ſich wahrſcheinlich aus dem engliſchen Rounders entwickelt. Doch glaubt A. G. Spalding, der eifrige Nachforſchungen über Baſeball angeſtellt hat, es verdanke ſeinen Urſprung dem alten franzöſiſchen Spiel tcheque und ſei von franzöſiſchen Hugenotten mit nach Amerika gebracht worden. Erſt in den letzten 40 bis 50 Jahren hat ſich Baſeball zu der ganzen Vollkommenheit herausgebildet, wegen welcher es von vielen als die Krone aller Bewegungsſpiele angeſehen wird. In ſehr kurzer Zeit erwarb es ſich eine erſtaunliche Beliebtheit. Die bekannte ſpaßhafte Rivalität zwiſchen den nordamerikaniſchen Städten trat beſonders bei den Baſeball-Wettkämpfen zu Tage. Dieſe Spiele waren richtige Schlachten der Städte gegeneinander, und die Sieger wurden im Triumph nach Hauſe

*) Dieſen und den folgenden Abſchnitt hat Herr Dr. Ruckſchel in Chemnitz auf Grund der angegebenen Fachſchriften verfaßt.

**) Baseball. By Newton Crane. London 1891.

geleitet und als Löwen des Tages hochgefeiert. Die weitgehende Nebenbuhlerschaft der Städte und der Klubs führte sehr bald dazu, daß manche das Baseballspielen zu ihrem Beruf machten und sich von den Klubs bezahlen ließen. Diese professionellen Spieler erreichten einen hohen Grad von Geschicklichkeit, so durchzog z. B. der Cincinnati Cricket Club, auch Red Stockings oder Rotstrümpfe genannt, 1869 und 1870 die ganzen Vereinigten Staaten von Stadt zu Stadt und verlor kein einziges Spiel. Wer Baseball zu seinem Beruf macht, sinkt bei den Amerikanern durchaus nicht in der gesellschaftlichen Achtung. Besonders viele Studenten und Schüler höherer Lehranstalten wenden sich diesem Berufe zu. Gar manche erwerben sich dadurch erst ein Kapital, um dann ihre Studien als Arzt oder Theolog fortsetzen zu können. Höchst bemerkenswert ist, welche hohen Gehalte die Klubs den Spielern von Profession gewähren. Im Jahre 1889 verdienten 16 Spieler zusammen 56750 Dollar, oder jeder 3547 Dollar für 6 Monate Beschäftigung. Einige besonders geschickte Spieler erhielten jährlich einen Gehalt von 20000 Mark. Diese professionellen Spieler haben ihre Dienste ausschließlich dem Klub zu widmen, der sie engagirt hat. Sollen sie für einen andern Klub spielen, so hat dieser dem ersteren Klub eine beträchtliche Entschädigung — zuweilen bis 40000 Mark — zu gewähren.

Welch heißes Interesse das amerikanische Volk an den Baseball-Wettkämpfen nimmt, kann man daraus ersehen, daß alle Einzelheiten des Spiels sofort nach allen Richtungen hin durch besondere Nachrichtenbureaus telegraphirt werden. Die Berichte hängen an Anschlagsäulen in Hotels und Klublokalen aus. — Ein erfindungsreicher New-Yorker Zeitungsbesitzer ließ sogar zwischen den Fenstern des ersten Stockes seines Hauses eine große weiße Fläche anbringen, welche den Spielplatz in einer weitentfernten Stadt darstellte, wo der New-Yorker Klub um den Preis rang. Bewegbare, numerirte Scheiben stellten die einzelnen Spieler dar. Sobald die telegraphischen Nachrichten einliefen, verstellte ein Mann an der weißen Fläche die verschiedenen Scheiben, und so konnten die New-Yorker, die in großen Massen auf der Straße versammelt waren, dem Wettkampf so genau folgen, als ob sie ihm selbst beiwohnten. Sobald ein beliebter Spieler einen Rundlauf glücklich ausgeführt hatte, erscholl ein tausendstimmiges freudiges Hurrah; ward er aber außer Spiel gesetzt, so hörte man ein dumpfes Murren der Enttäuschung. Bei demselben Wettspiel stellte man auch in zahlreichen großen Sälen auf ähnliche Weise den ganzen Verlauf des Spiels dar, und obgleich man ein hohes Eintrittsgeld verlangte, waren doch die Säle von Neugierigen überfüllt.

Wesen des Spiels. Jede der beiden Parteien besteht aus 9 Spielern. Die Partei des Einschenkers (pitcher) wirft den Schlägern (batsmen) einen Ball zu, diese suchen den Ball soweit als möglich in das Feld zurückzuschlagen und machen ihre Läufe um ein auf dem Spielplatz abgesteckten Viereck. Werden sie bei ihrem Laufen außerhalb der Freiheiten (bases), die sich an den 4 Ecken des Vierecks befinden, von der Gegenpartei mit dem Ball berührt, so werden sie außer Spiel gesetzt (put out). Außer Spiel

ſind ſie auch, wenn ein Feldmann mit dem Ball in der Hand die Freiheit berührt, bevor ſie an dieſelbe gelangt ſind. Wenn 3 Spieler außer Spiel ſind, iſt die erſte Partie (inning) zu Ende, und die Gegenpartei bekommt den Schlag. Auch dieſe verliert in gleicher Weiſe den Schlag, wenn 3 ihrer Spieler außer Spiel geſetzt worden ſind. So wechſeln die Parteien ihre Plätze, bis jede Partei in neun Partien den Ball geworfen und in neun Partien ihn zurückgeſchlagen hat. Diejenige Partei ſiegt im ganzen Wettkampfe, welche am meiſten Rundläufe gemacht hat.

Der Spielplatz braucht nicht ſo ſorgfältig geebnet zu ſein, wie bei Cricket, da der vom Einſchenker geworfene Ball nicht erſt den Boden zu berühren braucht. Er ſoll mit Raſen bedeckt ſein, nur die Pfade zwiſchen den Freiheiten und derjenige vom Einſchenker bis zum Schläger ſollen aus feſtgeſtampftem Sande beſtehen.

Auf dieſem 160 *m* langen und 114 *m* breiten Platz iſt ein Viereck angedeutet, deſſen Seiten 27 *m* lang ſind (ſ. Abb. 18). An der 1. Ecke desſelben, den Zuſchauern am nächſten, iſt die Heimat (home plate, home base), an welcher der Schläger ſteht. Sie iſt angedeutet durch eine viereckige weiße Gummidecke. An den andern drei Ecken befinden ſich die erſte, zweite und dritte Freiheit (base), dieſe ſind bezeichnet durch weiche gepolſterte, am Boden befeſtigte Kiſſen von der Form eines Vierecks, deſſen Seiten 40 *cm* betragen. Von der Heimat aus gehen durch die erſte und dritte Freiheit bis an die Grenzen des Spielplatzes die Grenzlinien (foul lines), an deren Endpunkt meiſt eine bunte Flagge angebracht iſt. Jeder vom Schläger parirte Ball, der innerhalb dieſer Grenzlinien niederfällt, gilt als „gut" (fair hit), und der Schläger muß ſofort ſeinen Lauf nach der erſten, wenn möglich

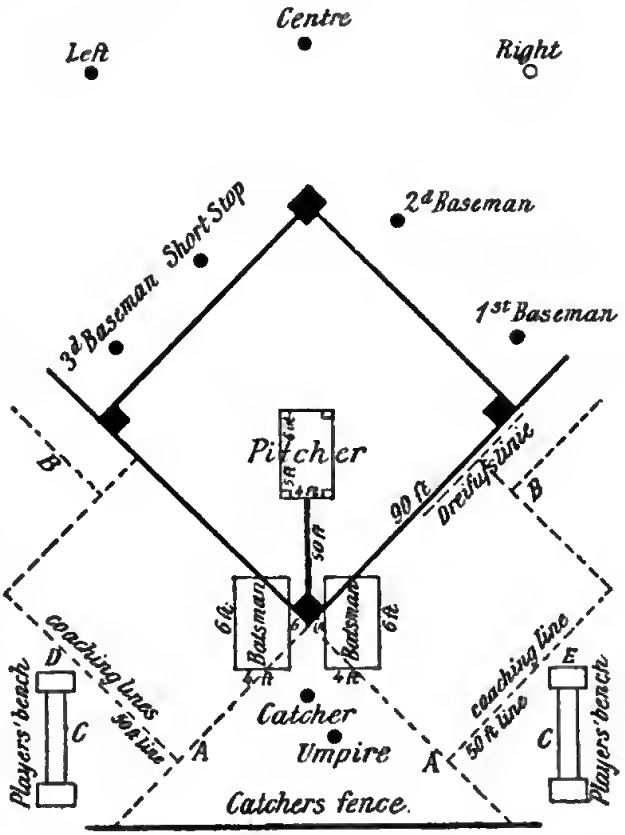


Abb. 18. Plan zum Baſeballplatz.

A A Platz für den Unparteiiſchen, Schläger und Fänger. B B Platz für den Spielkaiſer und ſeinem Helfer. C Bänke für die Spieler. D Platz für die Spielgeräte der von anderwärts herzugekommenen Spieler. E Platz für die Spielgeräte der einheimiſchen Partei.

auch nach der zweiten Freiheit beginnen. Fällt der Ball jenseits der Grenzlinien nieder, so ist er ein „schlechter Ball" (foul hit), und weder der Schläger darf seinen Rundlauf beginnen, noch dürfen seine Vorgänger, die sich schon an den Freiheiten befinden, ihren Rundlauf fortsetzen oder vollenden. Gleichlaufend mit den Grenzlinien gehen die Schlägerlinien (coaching lines), diese dürfen nur von zwei Schlägern überschritten werden, welche die rennenden Schläger mit ihrem Rat unterstützen sollen (to coach). Doch dürfen sich diese Ratgeber nur bis zu einer bestimmten Linie AB dem Viereck nähern. In der Mitte des Vierecks ist für den Einschenker ein $1^1/_2$ *m* langes Rechteck abgegrenzt (pitcher 's box), und zu beiden Seiten der Heimat ist ein fast 2 *m* langes Rechteck für die gerade an der Reihe sich befindenden Schläger, das eine für solche, die mit der rechten Hand pariren, das andre für solche, die linkshändig sind.

Nachdem das Loos entschieden hat, welche Partei die „Wahl" hat, stellt der Spielkaiser der Feldpartei seine Leute in folgender Weise auf: der Einschenker (pitcher) geht in das Innere des Vierecks, der Fänger (catcher) hinter die Heimat; dieser hat den gefährlichsten Posten und damit er nicht von dem mit außerordentlicher Wucht heranfausenden Ball verletzt wird, trägt er Beinschienen, Brustpanzer, Fechtkorb und starke Lederhandschuhe. Die 3 Eckmänner stellen sich an den Freiheiten auf. Zwischen 2. und 3. Eckmann steht der Haltan (Short-stop). Die bisherigen 6 Spieler bilden das innere Feld (in-field), die übrigen drei, weiter draußen stehenden Spieler, der linke, mittlere und rechte Feldmann (left fielder, centre fielder, right fielder) bilden das Außenfeld (out field). Der Spielkaiser übernimmt meist die Überwachung der ersten Freiheit, da er von da aus am besten den Stand des Spiels übersehen und darnach seine Anordnungen treffen kann.

Als Spielgerät sind außer den Kissen noch Ball und Schlagholz nötig. Letzteres muß ganz aus Holz und von kreisförmigem Querschnitt sein und darf am dicksten Teil nicht über 6 *cm* Durchmesser haben. Der Ball ist nur um ein ganz geringes leichter und kleiner als der Cricketball, doch ist er viel elastischer als dieser. Es ist ein dichter Gummiball mit wollenem Garn dicht umwickelt und mit Roßleder überzogen.

An Interesse, Lebendigkeit und scherzhaften Zwischenfällen übertrifft das amerikanische Ballspiel mit Freistätten wohl jedes andere Spiel. Eine große Abwechselung wird schon durch die Regel erreicht: 3 Schläger hinaus, alle hinaus. Während bei Cricket ein Spieler oft lange müßig zusehen muß, bevor er an den Schlag kommt, erhält der Baseball-Spieler bei einem gewöhnlichen Spiel den Schlag meist 4 bis 6 Mal. Eine langweilige Stockung des Spiels kann gar nicht eintreten, da der Schläger bei jedem „guten" Ball gezwungen ist, zu pariren und den Lauf nach der ersten Freiheit anzutreten. Auch kann kein Läufer lange an einer Freiheit verweilen, da niemals mehr als ein Läufer an ein und derselben Freiheit sein darf. Befindet sich also z. B. ein Läufer an der 1. Freiheit und wird der Ball vom Schläger parirt, so muß dieser Läufer auf jeden Fall nach der 2. Freiheit laufen, um dem hinter ihm kommenden Schläger Platz zu machen. Sehr

viel Heiterkeit bei den Zuſchauern erregt es immer, wenn ein geſchickter, verwegener Läufer durch irgend eine Liſt die nächſte Freiheit zu „ſtehlen“ verſucht oder wenn er ſich ſtellt, als ob er nach der nächſten Freiheit aufbrechen wolle, um den Einſchenker oder Fänger zum Werfen des Balls zu veranlaſſen.

Wenn 3 Spieler der Schläger-Partei außer Spiel geſetzt ſind, iſt eine Partie zu Ende. Jedes Spiel beſteht aus 18 Partien. In jeder Partie müſſen die Spieler in der vorher feſtgeſetzten Reihenfolge an den Schlag kommen. Sind in der einen Partie der dritte, vierte und fünfte Schläger außer Spiel geſetzt, ſo beginnt bei der nächſten Partie dieſer Partei der ſechſte Schläger. Der Schläger muß jeden „guten Ball“ pariren, den ihm der Einſchenker zuwirft. Ein guter Ball iſt ein ſolcher, der über der Heimat hinfliegt, nicht niedriger als des Schlägers Knie und nicht höher als ſeine Schultern. Wenn der Schläger ſich weigert, einen guten Ball zu ſchlagen, ſo ruft der Schiedsrichter: „Einen Strich!“ Wenn der Schläger nach irgend einem guten oder ſchlechten Ball ſchlägt und ihn nicht trifft, ſo ſoll der Schiedsrichter ebenfalls rufen: „Einen Strich!“ Wenn beim 3. Strich der Ball vom Fänger gefangen wird, ſo gerät der Schläger außer Spiel. Wenn der Einſchenker keinen guten Ball wirft, ſo ruft der Schiedsrichter „Ball!“ Wenn der Schiedsrichter zum 4. Mal „Ball!“ ruft, darf der Schläger die 1. Freiheit einnehmen. Wenn der Ball vom Schläger ſo getroffen wird, daß er außerhalb der Grenzlinien (foul lines) niederfällt, ſo iſt er ein foul hit und gilt nichts. Fällt er innerhalb der Grenzlinien nieder, ſo iſt er ein „guter Schlag“ (fair hit).

Der Schläger wird zum Läufer, 1. wenn er einen „guten Schlag“ thut, 2. ſobald der Schiedsrichter zum 4. Mal „Ball“ gerufen hat, 3. ſobald der Schiedsrichter zum 3. Mal „Strich“ gerufen hat, 4. wenn des Schlägers Körper oder Kleidung durch einen von dem Einſchenker geworfenen Ball getroffen wird, 5. ſobald der Einſchenker einen regelwidrigen Ball geworfen hat (z. B. nicht von ſeinem ihm angewieſenen Platze).

Der Schläger gerät außer Spiel, 1. wenn er nicht in der vorherbeſtimmten Reihenfolge der Schläger ſchlägt, 2. wenn er nicht binnen einer Minute, nachdem er vom Schiedsrichter gerufen worden iſt, ſeinen vorgeſchriebenen Platz einnimmt, 3. wenn er beim Schlagen nach dem Ball nicht an ſeinem Platze ſteht, 4. wenn er den Fänger zu verhindern ſucht, den Ball in die Hand zu bekommen, 5. wenn er den 3. Strich bekommt und es iſt noch ein Renner an der erſten Freiheit, 6. wenn er beim Erhalten des 3. Striches vom Ball berührt wird, 7. wenn er nach dem Erhalten des 2. Striches abſichtlich den Ball über die Grenzlinien ſchlägt, 8. wenn der parirte Ball (ein guter oder ein ſchlechter) von der Gegenpartei vor dem Berühren des Bodens gefangen wird, 9. wenn beim 3. Strich der Ball gefangen wird, bevor er den Boden berührt, 10. wenn der Schläger nach einem guten Schlag oder nach dem 3. Strich von einem Feldmann, mit dem Ball in der Hand, berührt wird, bevor er die 1. Freiheit erreicht hat, 11. wenn ein den Ball in der Hand haltender Feldmann mit irgend

einem Teil seines Körpers die 1. Freiheit berührt, 12. wenn er auf der zweiten Hälfte des Weges nach der 1. Freiheit über die Dreifußlinie hinausrennt.

8. Kanada.*)

Von allen englischen Kolonien ist Kanada zweifellos diejenige, wo sich die Spiele und Belustigungen in freier Luft in großartigstem Maße entwickelt haben und einen ganz wesentlichen Teil des gesellschaftlichen Lebens ausmachen. In dem 5 Monate dauernden Winter sind Schlittschuhlaufen, Schneeschuhlaufen, Eisbootfahren, Handschlittenfahren die beliebtesten Beschäftigungen, an denen sich gerade die vornehmsten Gesellschaftskreise am regsten beteiligen, im Sommer betreibt man Cricket, Fußball, vor allem aber das kanadische Nationalspiel Lacrosse. Im Schlittschuhlaufen sind die Kanadier unerreichte Meister, im Ausführen von allerhand Kunststückchen, in Gewandtheit und Ausdauer stehen sie unübertroffen da. Ohne Übertreibung kann man sagen, daß sich der größte Teil des geselligen, ja politischen Lebens auf dem Eise abspielt. Der Gouverneur muß nicht nur ein gewandter Politiker, sondern vor allem auch ein eleganter Schlittschuhläufer sein, und gleich nach seinem Amtsantritt nimmt er Privatstunden in allen Künsten des Eissportes. — Ein echt nationales Wintervergnügen der Kanadier ist ferner das Handschlittenfahren (Tobogganning) von den Bergabhängen herab. Was bei uns nur die Kinder betreiben, daran finden in Kanada auch die feinsten Stände, der Gouverneur, die Minister und die Damen der Aristokratie, das höchste Gefallen. Wie man sich in Europa zum Thee oder Kaffee gegenseitig einlädt, so lädt man sich in Kanada zum Tobogganning ein.

Auch das Schneeschuhlaufen, das man von den Indianern gelernt hat, findet in hohen und niedern Kreisen viele begeisterte Anhänger. Doch ist der kanadische Schneeschuh kürzer (90 *cm*) und breiter (30 *cm*) als der schwedische oder norwegische und besteht, ähnlich wie der Schläger beim Lawn Tennis, in der Mitte aus einem Netzwerk. In jeder kanadischen Stadt gibt es mehrere Schneeschuhklubs, deren Mitglieder in malerischer Tracht oft stundenlang über die weiten Schneeflächen dahineilen.

Von den Indianern stammt auch das im Sommer mit Leidenschaft betriebene La crosse.*) (Kanadischer Schlagball.)

Obgleich der Name la crosse aus dem Französischen kommt, ist doch das Spiel echt indianisch. Die französischen Ansiedler gaben ihm diesen Namen, weil der Schläger, mit welchem die Indianer den Ball in Bewegung setzten, gekrümmt war wie ein Bischofsstab (la crosse, man vergleiche die Namen Hockey, Cricket, welche auch Krummstab bedeuten). Der erste Europäer, der das Spiel sah, war der französische Ansiedler Charlevoix; er

*) Kanada und Neu-Fundland von Ernst von Hesse-Wartegg. 1888.

**) La Crosse. By Mark H. Robinson. London 1868. Für die liebenswürdige Unterstützung, die mir Herr Newton Crane in Chilworth, Surrey, bei der Schilderung von La crosse gewährt hat, sei ihm auch an dieser Stelle der wärmste Dank ausgesprochen.

lernte es bei den Algonquinen kennen, welche in der Gegend zwiſchen Quebek und Montreal wohnten. Vor etwa 100 Jahren ſpielte es in den Kämpfen der Indianer gegen die Europäer eine Rolle. Die Offiziere des Forts von Detroit pflegten die ſcheinbar friedlich geſinnten Indianer der Umgegend einzuladen, unter den Mauern der Feſtung la crosse zu ſpielen. Die Indianer warfen wie durch Zufall den Ball über die Mauern in die Feſtung und drangen in bald kleinen, bald großen Gruppen in das Innere des Forts. Nachdem ſie durch häufige Wiederholung dieſes Verfahrens den Argwohn der Offiziere eingelullt hatten, drangen ſie eines Tages unter dem Befehl ihres Häuptlings Pontiac in größerer Maſſe und mit Waffen unter dem Gewand in die Feſtung und machten einen Teil der Beſatzung nieder. Doch als ſie an den feſteſten Teil des Forts gelangten, wurden ſie zurückgeſchlagen und mußten ſich unter großen Verluſten zurückziehen.

Wunderlich iſt, wie H. Wagner berichtet, das Koſtüm der indianiſchen Spieler, welche zu hundert daran teilnehmen. Sie färben die Haut mit verſchiedenen dickaufgetragenen Farben und haben als Kleidung weiter nichts an, als ein Paar kurze Beinkleider, ähnlich wie Badehoſen. Dieſelben werden durch einen Gürtel feſtgehalten, an dem hinten ein emporgerichteter langer Pferdeſchweif, bei den nordweſtlichen Stämmen ein Federbüſchel, befeſtigt iſt. Um den Nacken iſt ein Halsband gehängt, an dem lange, rote Franſen gleich einer Mähne herabflattern. Bei manchen Stämmen hat jeder Ballſpieler 2 Ballſtöcke, bei den Irokeſen nur einen. Der Ball iſt bei ihnen entweder aus Holz, mit einem Stück Ziegenfell überzogen oder aus Leder gemacht, das künſtlich gewickelt iſt. Die nördlichen Stämme nehmen dieſes Ballſpiel auch im Winter auf den glatten Eisflächen vor, natürlich dann in Kleidern. Zur Nacht folgt dann bei dieſen Volksfeſten ein beſonderer Ballſpieltanz.

Wie bei Fußball gilt es, den Ball durch ein aus zwei Pfählen beſtehendes Mal hindurchzutreiben. Doch darf man den Ball weder mit den Füßen noch mit den Händen berühren, ſondern man ſetzt ihn vermittelſt eines großen Schlagholzes, das in der Mitte aus einem Netzwerk beſteht, in Bewegung. Was aber dem ganzen Spiel ſeinen eigentümlichen Charakter verleiht, iſt die Beſtimmung, daß der Ball auf dem Schläger in das Mal getragen werden kann (to dodge). Wird der Spieler bei dieſem Laufen von einem Gegner aufgehalten, ſo wirft er den Ball einem von ſeiner Partei zu, und zwar meiſt in der merkwürdigen Weiſe, daß er ſich plötzlich herumdreht, dem Freunde alſo den Rücken zukehrt und rücklings, über den Kopf hinweg, den Ball nach dem Freunde ſchleudert. Dieſer fängt ihn mit dem Schläger und ſucht ihn in das Mal zu tragen oder zu ſchlagen.

Abb. 19.

Das Schlagholz (Abb. 19) beſteht aus einem 1,20—1,50 *m* langen gekrümmten Stock mit einem ſtraffgeſpannten Netzwerk, das nicht breiter als 30 *cm* ſein darf. Der Schläger wird immer ſo getragen, daß die offene

Seite des Hakens dem Körper zugekehrt ist. Er dient zum Schlagen, Fangen und Forttragen des Balls. Beim Forttragen liegt der Ball an dem Holze des Schlägers bei dem Punkte A an. Es ist ein fester Gummiball von der Größe eines Hockeyballes, von etwa 20—23 *cm* Umfang.

Jedes der beiden Male besteht aus zwei Pfählen, die 1,80 *m* von einander aufgestellt sind. Auch in der Mitte des Spielplatzes ist ein Pfahl, von welchem aus im Anfang des Spiels der Ball in Bewegung gesetzt wird.

Bei den Indianern hatte der Spielplatz eine sehr große Ausdehnung, zuweilen waren die beiden Male 3 Kilometer voneinander entfernt. Jetzt ist der Platz meist nur 250 *m* lang und 100 *m* breit.

Eigentümlich für die Aufstellung ist, daß die Spieler meist paarweise zusammenstehen, so zwar daß neben einem Spieler der Partei A (x) immer ein Mann der Gegenpartei (o) steht (s. Abb. 20). Das Mal wird von dem Malwärter verteidigt, einige Meter vor ihm stellt sich der Gehilfe desselben (point) auf, und vor diesem der Vormann (coverpoint). An dem Pfahl (A) in der Mitte des Platzes steht der Anfänger des Spiels (facingman a a'). Neben den feindlichen Malwärter stellt sich ein Gegner (home). Die übrigen Spieler (b), fielders genannt, stellen sich auf den Seiten des Platzes auf. Jede Partei besteht aus 12 Spielern, an ihrer Spitze steht der Spielkaiser (field-captain). Strittige Punkte werden von den Schiedsrichtern und dem Oberschiedsrichter (referee) entschieden. Die beiden facingmen beginnen das Spiel, indem jeder des Gegners Schläger beiseite zu schieben und den Ball fortzutreiben sucht (they „tussle" for the ball). Kommt der Ball aus der Luft geflogen, so fängt man ihn mit dem Schläger, indem man ihn parirt und dann schnell den Schläger unter den herabfallenden Ball bringt. Fällt der Ball zur Erde, so hebt man ihn mit dem Schläger auf.

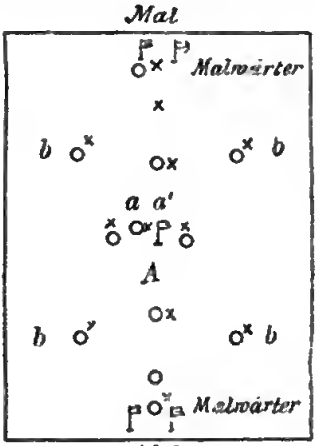


Abb. 20.

Viele Übung erfordert das Laufen mit dem Ball (dodging). Man muß den Schläger sehr ruhig und gleichmäßig und nur ein wenig nach vorn geneigt halten, wenn der Ball nicht herunterfallen soll. Je schneller man läuft, um so mehr muß man den Schläger nach vorn neigen.

Wird ein mit dem Ball Laufender von einem Gegner aufgehalten, der ihm den Ball herunter zu stoßen versucht, so wirft er den Ball dem Gegner über den Kopf und fängt ihn schnell wieder auf oder wirft ihn, wie schon erwähnt, einem seiner Partei zu.

Einige Regeln der National La Crosse Association of Canada.

Zwei Meter vor jedem Mal wird die Mallinie (goal crease) gezogen, innerhalb welcher kein Gegner stehen darf, es sei denn, daß der Ball ganz nahe am Male sich befindet. Die Spielkaiser leiten zuweilen nur das Spiel, spielen aber nicht selbst mit und dürfen dann keine Schläger tragen. Die

Spieler ſollen keine Zweckenſchuhe anziehen. Der Ball darf nicht mit der Hand berührt werden, nur der Malwärter darf ihn bei der Verteidigung des Mals mit der Hand aufhalten. Auch wenn der Ball in einem Loche und jenſeits der ſeitlichen Grenze liegt, hebt man ihn mit der Hand auf und muß ihn ſofort auf den Schläger legen. Wenn ein Verteidiger den Ball aus Verſehen durch das eigene Mal treibt, ſo verliert ſeine Partei ein Mal.

Die Spieler ſollen einander nicht anfaſſen, noch des Gegners Schläger ergreifen. Auch iſt es verboten, den Gegner abſichtlich zu ſchlagen, mit der Hand zu ſtoßen oder ihm ein Bein zu ſtellen. Nach jeder Partie ſoll man die Male wechſeln. Ein Spieler, der abſichtlich die Regeln übertritt, ſoll auf Verlangen des Spielkaiſers durch die Schiedsrichter vom Spiel ausgeſchloſſen werden. Wer in fünf Partien dreimal gewinnt, iſt Sieger im ganzen Wettſpiel.

Wenn in Grönland ein großer, d. h. kräftiger Mann hört, daß anderswo jemand lebt, der ihm den Rang in der Berühmtheit des Ringens ſtreitig machen will, ſo zieht er aus, um ſich mit ihm zu meſſen. Der Kampf wird mit großer Höflichkeit und Gaſtfreiheit eingeleitet und mit entblößten Oberkörpern nach beſtimmten Regeln durchgeführt, aber der übermütige Sieger läßt ſich leicht zur Überhebung verleiten, wodurch der Grund zu Streitigkeiten zwiſchen ganzen Geſchlechtern gelegt wird. Dieſem Ehrgeize glaubt Rink nur den thatbereiten Familienſinn des Grönländers vergleichen zu können. Springen, hoch und weit, Steinheben, Gänge, wobei die Einzelnen mit Stöcken in der Hand 2—3 Stunden weit einer hinter dem andern laufen, Ballſpiele verſchiedener Art werden fleißig geübt. Die Spiele ſind zahllos. Das Kartenſpiel iſt heute in Grönland und an der Beringſtraße weit verbreitet. Zahlreich ſind die Spielſachen der Kinder der Eskimo, manche der kunſtvollen Modelle von Schiffen und Schlitten oder der geſchnitzten Tierbilder in unſeren Muſeen ſind von geſchickten Eltern für Kinder gemacht worden, und die Kindergräber ſind oft voll von Mitgaben ſolcher rührender Kleinigkeiten. Vom zehnten Jahre an geht das Spiel durch Übungen im Jagdboote, im Fiſchen, Vogelfangen und Bogenſchießen in Ernſt über, und mit dem fünfzehnten gibt die Erlegung des erſten Seehundes Gelegenheit zu einem Feſte, das man als die Feier der Wehrhaftmachung bezeichnen kann.

9. Afrikaniſche Völker.

Die Füße der Tänzer der Hottentotten ſind in einer beſtändig ſtampfenden Bewegung. In den Händen hält jeder einen kleinen Stock, den er auch nach dem Takte bewegt. Sie begleiten den Tanz mit einem Geſange. Bei einer andern Art ihres Tanzes treten einer oder mehrere auf, die übrigen ſchließen um dieſelben einen Kreis und tanzen leiſe um ſie herum, dagegen tanzen jene in der Mitte des Kreiſes mit heftigen Bewegungen. Sonderbar und lächerlich nimmt es ſich dabei aus, daß die Weiber mit den Kindern, die ſie in einem Beutel auf dem Rücken tragen, ſo gut mittanzen und Sprünge machen, wie die andern. Den Kindern ſcheinen dieſe heftigen Bewegungen nicht zur Laſt zu fallen. Nachahmende Tänze finden ſich auch

unter den Hottentotten. Sehr beliebt ist der Paviantanz, bei welchem sie die Stellungen und Bewegungen des Pavians nachahmen und auf Händen und Füßen tanzen. Im Bienentanze ahmen sie das Schwärmen und Summen der Bienen nach. Nach beendigtem Tanze beschäftigen sich die Hottentotten oft noch bis in die späte Nacht mit Spielen, von denen folgende zwei bemerkenswert sind. Eins besteht darin, daß eine Anzahl Personen sich um einen Aschenhaufen im Kreise herumsetzt und unaufhörliche Bewegungen mit den Armen nach oben, nach unten und kreuz und quer macht, ohne daß sich diese berühren. Sie halten dabei einen Pflock zwischen den Fingern und, wie es scheint, beobachten sie gewisse Regeln, so daß dabei gewonnen oder verloren wird. Oft schlagen sie in der Hitze des Spiels in den Aschenhaufen und schreien dazu beständig. Sie finden so viel Unterhaltung an diesem Spiel, daß sie die ganze Nacht vom Abend bis zum Morgen damit zubringen können, ohne es müde zu werden. Bei dem andern Spiele sitzt die Gesellschaft ebenfalls in einem Kreise und bei einem beständigen eintönigen Gesange halten sie den Oberteil des Körpers in immerwährender einförmiger Bewegung, indem sie dieselben abwechselnd vor- und rückwärts beugen. Einer macht dazu mit den Fingern auf der Trommel Musik und eine Frau, welche die Hauptperson zu sein scheint, leitet Bewegung und Musik.

Schon im frühen Alter sind die Mädchen der Betschuanen gebundener als die Knaben; denn diese verbringen hütend und faulenzend den besten Teil ihrer Jugend im Freien, wo sie nach Belieben sich ihren Spielen hingeben, thönerne Rinder formen, Blumenkränze flechten u. dgl. und immer schon ihren Häuptling in Gestalt des stärksten von ihnen anerkennen, der ihre Streite schlichtet und sie anführt. Unter den friedlichen Spielen der kleinen Mädchen fand Caralis das Strickhüpfen und das Erraten des in geschlossener Hand verborgenen Steinchens. Täuscht sich die Erratende, so ruft die andere triumphirend: „Du issest vom Hunde und ich vom Ochsen"; im entgegengesetzten Falle dagegen sagt diese: „Ich esse vom Hunde und du vom Ochsen." Würfelspiel und Wettlauf sind weiter beliebte Spiele.

Die Namaqua sind weniger wasserscheu als andere Naturvölker, und wo ein Kral an einem Flusse und tieferen Gewässer liegt, wird fleißig geschwommen und sogar Frauen und Mädchen verstehen sich auf allerlei Kunststücke im Wasser. Überhaupt ist ihre Erziehung wohlgeeignet, die körperlichen Kräfte zu entwickeln; denn die Jugend übt sich unter den Herden mit Springen, Laufen, auf den Händen Gehen u. dgl., vor allem ist das Zureiten der jungen unbändigen Ochsen eine gute Kraftprobe, denselben wird ein Pflock durch die Nase gesteckt, an welchem ein Riemen als Zügel befestigt wird.

Die Tänze der Damara sind sehr einfacher Art. Hauptbestandteil derselben ist die Nachahmung der Bewegungen von Tieren. In dieser Nachahmung der Tiere sind wohl die Buschmänner ihre Lehrmeister gewesen, aber die Herero haben es darin sehr weit gebracht. Galton erzählt z. B. von einem Damara, der ihm das Nilpferd so täuschend vorstellte, daß er augenblicklich die charakteristischen Bewegungen desselben erkannte. Als Gipfel der

Komik gilt die Nachahmung des plumpen Gepläris des Pavians, die in jeder musikalischen Unterhaltung der Herero die unfehlbar wirksamste Nummer des Programms zu sein pflegt.

Musik und Tanz sind bei den Ovambo sehr beliebt. Sie haben für die erstere das Tam-Tam und eine schwache Laute, welche im Palaste des Fürsten allabendlich ertönen. Sobald die Dunkelheit anbricht, sammelt sich di. Bevölkerung, soweit sie hoffähig ist, am Hofe des Fürsten. Fackeln aus Palmzweigen werden dabei getragen und geben der Scene etwas besonders Malerisches. Die Tänze, welche dann bis tief in die Nacht ausgeführt werden, sind mehr Umgänge nach dem Takte der Musik als eigentliche Tänze. Ein beliebtes Schauspiel bilden auch die Tänze der Buschmänner, die als eine Art Leibgarde den Fürsten umgeben; sie äffen stets mit ihrer merkwürdigen Gabe der Nachahmung irgend etwas nach, meist die Bewegungen eines Tieres.

Im Marutse-Mabundareich fertigt der König nebst seinen Freunden für den Elefantentanz aus den Blattrippen der Sagopalme, die quer gekerbt und mit einem Stäbchen gestrichen werden, Streichinstrumente selbst an. Die Neger am Viktoria halten Versammlungen bei Gesang, rhythmischem Händeklatschen und Tanz in mondhellen Nächten ab. Den zahlreichen Tänzen der Maratse, welche größtenteils dem jedem Neger eigenen Bedürfnisse des Schreiens und Tobens mit nachfolgender Verzückung entspringen, sind zu gewissen Zeiten auch bestimmte Ideen untergelegt, wie dem Pubertätstanze der zu Jungfrauen gereiften Mädchen, dem prophetischen Tanze, den die Masupia unter Selbstverwundung der Zunge und anderer Körperteile vor einer großen Unternehmung des Königs aufführen, um ihm den Ausgang zu wahrsagen. Wegen seiner Eigentümlichkeit sei noch der Kischitanz genannt, der weiter südlich nicht beobachtet wird, während er von hier an weit nach Norden zu verfolgen ist. Derselbe wird von zwei oder vier Männern ausgeführt, von denen je einer den Mann, der andere die Frau vorstellen soll, eine große Röhrentrommel begleitet den Tanz. Die Tänzer sind von einem Haufen junger Leute umgeben, die zu dem Trommelschlage singend in die Hände klatschen und aus deren Mitte zuerst einzeln, dann paarweise neue Tänzer hervorkommen und gegen den König gewendet, ihren körperverdrehenden Tanz beginnen. Ein Anlauf, ein Annähern von der einen, ein Zurückweichen von der anderen Seite u. s. w. sind das Wesen und die gebräuchlichsten Gestalten des Tanzes. Die Kostüme sind königliches Eigentum und bestehen aus der eigentlichen Maske, dem Netzwerk und der Lendenumhüllung. Die Maske, von Knaben aus Thon und Kuhdünger modellirt, ist mit rotem Ocker und Kalk bemalt. Sie ähnelt einer mit niedergeschlagenem Visiere versehenen Helmhaube und ist bedeutend größer als der Kopf, den sie nebst dem Halse vollkommen bedeckt. Für die Augen und den Mund, seltener für die Nase, sind kleine Spalten offen gelassen. An die Maskenhaube und unter ihr so weit hinaufreichend, daß der Halsteil bedeckt wird, schließt sich das Netzgewand, und von den Lenden bis zu den Knöcheln der Maske, welche die Frau vorstellt, reicht eine in Falten gelegte

Wolldecke und ein Karoß, über welchen noch je ein Tierfell vorn und hinten getragen wird. Bis auf einen um den Hals bandartig geschlungenen Strohwisch ähnelt die weibliche Maske der männlichen, die letztere ist aber durch auffallendere Haubenverzierungen ausgezeichnet. Am Stahlringe, der um die Hüften läuft, sind hinten einige Glöckchen befestigt, die bei der leisesten Körperbewegung erklingen*).

Die Madagassen heilen mit Gesang und Tanz Kranke, begraben Tote, bezeigen Verehrung . . . Es gibt bei ihnen keine religiöse Zeremonie ohne Gesang, ohne Tanz, ohne Flintenschüsse, und es ist vor allem der Tanz, ganz entsprechend dem Wesen des leicht erregbaren Volkes, der Ausdruck jeder höher gesteigerten Leidenschaft. Nichts ist bezeichnender, als daß große Umwälzungen des Staates, die im politischen Instinkt des Volkes dumpf gähren, sich öfters durch eine Art Tanzkrankheit, angeblich auf dämonischer Besessenheit beruhend, ankündigten, welche in allen Schichten des Volkes ihre Opfer forderte. Tanzend erschienen die Besessenen vor dem Palaste Radamas II., ängstigten ihn und das Volk und bildeten gleichsam die der Regierung opponirende Volksstimme, welche so in seltsamer Weise ihre Meinung zum Ausdruck brachte.*) Das Brettspiel ist auch bei ihnen zu finden. Kinder werfen Kreuze, die auf den vier Ecken laufen und mit Schlingen gefangen werden.

Bogen und Pfeil werden bei den Galla, den Masai den Kindern zum Spiele überlassen. Richard Brenner sah den eisernen, mit halbzölligen Stacheln besetzten Streitring bei den Südgalla häufig und die Narben desselben, im Ringen und im Kriegstanze beigebracht, bedeckten die Brust manches Mannes.

In Unyoro kommt jede Kriegerabteilung tanzend und schreiend auf den König zu und schwört mit einer Reihe von Angriffsgebärden ihm Treue und Rache an seinen Feinden.

Die jungen Männer von Uganda sind geschickt im Ringkampfe. Sie beginnen jedesmal damit, den Gegner nur mit der rechten Hand zu fassen, während sie die linke auf dem Rücken halten, bis sie einen festen Griff gethan haben; dann kommt auch diese ins Spiel. Selbst Knaben fordern sich zu Faustkämpfen heraus.

Das einzige eigentliche Spiel, welches die Wayanda kennen, ist das Mwesospiel, das, wie bei den Arabern und Westafrikanern, auf einem mit 32 Löchern versehenen Brette von zwei Personen mit einer bestimmten Anzahl Steinen gespielt wird und besonders große Zählfertigkeit verlangt. Felkin sah bei den Wanyoro einen an die Tänze der Zulu erinnernden Kriegstanz mit Speer und Schild, aber auch Tänze, deren Unanständigkeit jeder Beschreibung spottet.

Die Tänze bei den Dualla sind formlose, man möchte oft sagen tierische Freudenbezeugungen; jeder hüpft und schreit für sich, und je abscheulicher er dabei seinen Körper verrenkt, desto mehr Beifall findet er;

*) Ratzel a. a. O.

dabei liegt die Neigung zum Unzüchtigen auch hier wie bei allen Negertänzen immer sehr nahe. Ein sehr farbenreiches Fest, welches den Dualla eigen zu sein scheint, das Parra-Parra, besteht nur aus einer Reihe von Ringkämpfen, zu welchen eine Gemeinde die andere herausfordert. Gesang und Tanz fehlen bei denselben, aber ganz ohne religiöse Bedeutung scheint es dennoch nicht zu sein, da die Kämpfer in einem besonderen als „Niengo"-Kostüm bezeichneten Aufzuge erscheinen, der sie vor jeder feindseligen Behandlung schützt. Derselbe setzt sich aus einem weit abstehenden, von trockenen Palmenblättern gemachten Gürtel und einer Frisur zusammen, welche das Haar in einen einzigen, aufrecht stehenden Zopf zusammenfaßt. Die Ringkämpfe finden nach ganz bestimmten Regeln statt und werden von Kampfrichtern überwacht, die bei der leisesten Verletzung der Kampfregeln hinzuspringen, um die Ringer zu trennen. Nach jedem Ringen läuft eine Schar junger mit bunten Tüchern und anderem Schmuck ausgestatteter Leute in die Mitte der Ringbahn, um den Thatbestand festzustellen und entfernt sich wieder, sobald das neue Ringerpaar auftritt.

10. Die Türken.

Laufen und Ringen gehört bei den Türken zu den Übungen der Jünglinge vom 15.—20. Jahre. Zuweilen werden bei feierlichen Gelegenheiten darin Wettkämpfe angestellt. So z. B. wohnte ein Reisender einer solchen Veranstaltung bei, die ein reicher Türke zum Vergnügen seines Sohnes und anderer Knaben anstellte, welche bald beschnitten werden sollten. Der Platz zu diesem Kampfe war außerhalb der Stadt. Man zog mit festlichem Zuge hinaus, den eine Anzahl der angesehensten Personen auf reich geschmückten Pferden eröffnete. Hierauf folgten die jungen Kämpfer in zierlichen Kleidern. An dem bestimmten Platze wartete eine Menge Zuschauer mit ehrerbietigem Schweigen. Der Wettlauf machte den Anfang, alsdann folgte das Ringen. Die Kämpfer waren nackt, nur daß sie enganliegende Beinkleider hatten, welche stark mit Öl bestrichen waren. Die Tänze der Türken sind gewöhnlich von einem ernsthaften Charakter und bestehen nicht blos in künstlichen Schritten und Versetzungen der Füße, als vielmehr in Wendungen des ganzen Körpers, insonderheit der Arme und Hände. Darin besteht die größte Kunst und darein suchen sie so viel Ausdruck und Grazie als möglich zu legen.

Nichts kann toller sein, als die Tänze türkischer Bauern. Sie bestehen in Verdrehungen und Bewegungen des Körpers, die unbeschreiblich sind. Sie springen mit Heftigkeit umher, stampfen mit den Füßen, schlagen mit einem dicken Stocke, den sie in Händen halten, gegen den Fußboden und gegen die Wände und schreien wie Besessene. Diese heftigen Bewegungen des Kopfes, der Arme und Beine setzen sie so lange fort, bis sie nicht mehr können, oft sinken sie schließlich wie betäubt hin. Verschiedene Araber und freigelassene schwarze Sklaven feierten, wie Vieth a. a. O. berichtet, in Athen das Fest der Beschneidung mit Tänzen. Die Weiber tanzten im Kreise mit Stöcken in den Händen, teilten sich dann in Paare, schlugen die Stöcke von Zeit zu

Zeit über dem Kopf zuſammen, wobei ſie einigermaßen Takt beobachteten und zu der ohnehin ziemlich unharmoniſchen Muſik ein wildes Geſchrei erhoben. Ein Paar ſonderte ſich darauf von den übrigen ab und tanzte mit Kaſtagnetten.

Die Spiele der Türken ſind zum Teil den unſrigen ähnlich, ſo haben ſie z. B. Ballſpiel, Wurfſtein und dgl. Unter dem Namen Ring (Djige) ſpielt die armeniſche Jugend folgendes Spiel. Der Fangende ſteht in der Mitte eines Kreiſes, die übrigen dürfen ihn mit der Hand ſchlagen und dabei hin- und herlaufen. Erſterer darf den Schlägen ausweichen, muß jedoch immer ein Bein in dem Kreiſe laſſen und kann einen Schlageluſtigen nur durch Berühren mit einem Fuße fangen. Dieſer löſt ihn ab.

Weiter heißt ein armeniſches Spiel „einfache Birne“ (kent-pakta) und beſteht darin, daß ein Spielgenoſſe von allen übrigen mit der Hand geſchlagen werden darf, bis er einen, der ihn berührt hat, feſthält. Dieſen ſchlägt er nun ſeinerſeits, indem er ihn laufen läßt, ſo lange, bis ein anderer Mitſpieler ihm einen neuen Schlag beibringt. — Bei der doppelten Birne (djoucht-pakta) haben im Anfange des Spiels ſämtliche Mitſpieler Paare zu bilden. Ein Paar tritt in die Mitte des Spielplatzes mit angefaßten Händen, die übrigen löſen ſich zu Einzelnen auf, doch muß jeder ſeinen Genoſſen ſich merken. Die einzelnen dürfen nun das beliebig von Ort, jedoch zunächſt nur gehend, ſich bewegende mittlere Paar mit der Hand ſchlagen. Fängt daſſelbe einen Schlageluſtigen, ſo verfolgt und ſchlägt es dieſen ſo lange, bis er ſeinen früheren Genoſſen gefunden oder mit dieſem durch Handreichung ſelbſt ein Paar gebildet hat, das nun in die Mitte des Spielplatzes tritt und das erſte Paar ablöſt. Der Genoſſe des von dem „Birnenpaare“ Gehaltenen und darauf Geprügelten wird auf ſeinem Vereinigungslaufe zu ſeinem urſprünglichen Kameraden von allen übrigen Spielgenoſſen ebenfalls geprügelt. Sobald er dem die Hand gereicht (wobei er etwa noch „Paar“ rufen darf), ſind beide prügelfrei bis ſie ihren Stellungsort in Mitten des Spielplatzes eingenommen haben.

Das armeniſche Thurm- oder Dreifußſpiel (bolor wanki) iſt eine Art Bockſprungſpiel. Die Spielluſtigen teilen ſich in 2 an Zahl gleiche Spielreihen, die am beſten nicht zu groß ſind. Sind auf jeder Seite etwa ſechs Spieler, ſo bilden fünf Spieler der einen Reihe einen Ring, umfaſſen ſich mit den ſeitgehobenen Armen und neigen ſich vorwärts in die Stellung zum Bockſpringen. Der ſechste, ihr Spielführer (im armeniſchen „Mutter“ genannt) legt eine Hand an einen ſeiner, den „Thurm“ bildenden Genoſſen und hat dieſe vor den anderen zu ſchützen. Die zweite Spielreihe hat nämlich die Aufgabe, in den Sitz auf die den Thurm Bildenden zu ſpringen, was deren Spielführer dadurch zu vereiteln ſucht, daß er (immer eine Hand an ſeinem Thurme laſſend) einen Springluſtigen mit ſeinem Fuße berührt. Er darf dabei ſich vom Ort bewegen und ſich auch umkehren, muß aber auch bei und nach der Drehung eine Hand am Thurme haben. Um ſeine Schützerrolle ihm zu erſchweren, ſpringt ihm ein Mitſpieler womöglich ſelbſt auf den Rücken. Wer einmal ſitzt, darf auch ſeinen Platz verändern, und ſich auf

den Rücken eines andern setzen. Gelingt es den Springern, ohne Berührung seitens des gegnerischen Spielführers, Reiter zu werden, so müssen die andern noch einmal den Thurm bilden. Die Aufgabe des Thurmbildens fällt ihnen jedoch zu, sobald einer bei seinem Aufsitzversuch vom Beschützer des Thurmes einen Fußschlag erhält.

Ein armenisches Hinkspiel (Haskinkila) besteht darin, daß zwei Spieler allen Gegnern gegenüberstehen und gleichzeitig sich alle gehend oder laufend in Bewegung setzen, von dem Paare mittelst Hinken jedoch nur einer, während der andere an Ort bleibt. Den Hinkenden sucht man zu schlagen, ohne von ihm gefangen zu werden. Wird ein Schlagluſtiger von ihm gehalten und mit 3 Schlägen zum Gefangenen gemacht, so kommt die Rolle des Hinkens an den bisher auf dem Male gebliebenen zweiten des ursprünglichen Paares, und der Gefangene nimmt den Warteplatz ein. Setzt der Hinker ab, so wird er in sein Mal hineingeprügelt; fühlt er sich ermüdet, so darf er, hat er noch Kraft, in sein Mal hineinhinken, und sein im Male gebliebener Genosse muß ihn ablösen, wird dafür aber auch frei, wenn er einen fängt. *)

Daß das Landvolk der türkischen Provinz „Kleinasien" den Leibeskünsten nicht abgeneigt ist, davon zeugt folgende Ende Dezember 1892 durch die Zeitungen gelaufene Nachricht: Bei Ankunft des ersten Eisenbahnzuges auf dem Bahnhofe von Angora erregten unter der Spalier bildenden Menge 30 Seïbeks in ihren malerischen Kostümen und ganz besonders die bis auf eine kurze Kameelhaarhose völlig nackten Pehlewans (Ringkämpfer) die Aufmerksamkeit der europäischen Zeugen. Im Anschluß an die Einweihungsfestlichkeiten fanden zunächst die Ringkämpfe der nackten Pehlewans, sodann die Schwerttänze der Seïbek statt.

11. Die Russen.

Die Russen pflegen bei öffentlichen Lustbarkeiten unter anderm auch im Ringen ihre Gewandtheit und Stärke zu zeigen. Sie suchen einander nicht blos zu fassen und niederzuwerfen, sondern schlagen auch dabei aufeinander wie die Boxer in England und suchen einander ein Bein unterzuschlagen, welches einer der Hauptkunstgriffe ist, den Gegner zu überwältigen. Von einem großen Ringen russischer Bauern, welches im vorigen Jahrhundert ein russischer Graf in seinem Reithause veranstaltete, berichtet Vieth: Es waren gegen 300 Bauern beisammen, die sich in 2 Haufen teilten, davon jeder einen Anführer wählte, der die Kämpfer hervorrief und sie gegeneinander aufhetzte. Es durfte immer nur ein Paar kämpfen Sie hatten dicke lederne Fausthandschuhe an, die so steif waren, daß sie die Hand kaum zu einer Faust ballen konnten, daher auch viele mit der offenen Hand fochten. Sie standen mit dem linken Fuße und der linken Seite vor, streckten den linken Arm dem Gegner zu, um dessen Schläge abzuhalten und hielten den

*) Deutsche Turnzeitung v. 1866 S. 114.

rechten Arm schwebend in einiger Entfernung voneinander. Sie schwangen den rechten Arm, wenn sie ausholten in einer zirkelförmigen Richtung und zielten immer nach dem Gesicht und dem Kopf, niemals auf die Brust oder die Seiten. Wenn ein Kämpfer den andern zu Boden geschlagen hatte, so wurde er als überwunden erklärt, und die Fehde hatte zwischen diesem Paare sogleich ein Ende.

Kein Volk kann Gesang und Tanz mehr lieben als die Russen. Zu ihren Tänzen bedürfen sie oft weiter keiner Musik als eines einfachen Volksliedes, das sie dazu singen. Der russische Tanz schickt sich umsomehr zu einer gesungenen Melodie, da er sehr ausdrucksvoll und pantomimisch ist. Nichts gleicht der Anmut des russischen Nationaltanzes „Golubez", des Taubentanzes. Es ist die Pantomime einer Liebeserklärung, welche von dem Liebhaber mit dem höchsten Ausdruck der Zärtlichkeit gethan, von dem geliebten Gegenstande mit einem Schein von Sprödigkeit zurückgewiesen, von jenem wiederholt und von diesem endlich angenommen wird.

Auch mehrere Arten von Ballspielen sind in Rußland in Gebrauch. Eins besteht darin, daß ein kopfgroßer, mit Haaren ausgestopfter Ball mit den Füßen bogenförmig in die Luft geworfen wird, worin es viele zu einer großen Fertigkeit bringen. Dieses Spiel soll vorzüglich im Winter auch von Fuhrleuten, die auf der Gasse halten, getrieben werden, um sich damit zu erwärmen und die Langeweile zu vertreiben. Das Ringwerfen, welches in Rußland selbst der gemeine Russe treibt, besteht darin, daß man einen schweren spitzen eisernen Nagel so zu werfen sucht, daß er mit der Spitze in einem kleinen $2^1/_2$ Zoll im Durchmesser haltenden Ringe stecken bleibt. Das Sitzen in der pendelartig geschwungenen Strickschaukel, das auch in deutschen Dörfern die Jugend gern betreibt, ist auch in Rußland beliebt. Die gemeine russische Schaukel besteht aus einer langen, starken, senkrecht herabhängenden Stange, die oben an einer horizontalen Axe angebracht ist, welche auf 2 aufrechtstehenden Pfählen ruht. Unten an der Stange ist ein Sitz, welcher auch an einer Axe beweglich ist, damit er in jeder Lage der Stange so hängt, daß der Insasse wie gewöhnlich darauf sitzen kann. Dieses Spielgerät dient nun nicht blos dazu, sich pendelartig hin- und herzuschwingen, sondern die Russen wissen sie so stark in Schwung zu bringen, daß sie sich völlig um die Axe dreht, folglich die darauf sitzende Person im Kreise herumgeschleudert wird. Die Radschaukel, ebenfalls ein russisches Spielgerät zur Volksbelustigung, ist eine vervollkommnete Form des eben beschriebenen und ist zur Zeit durch ihr häufiges Vorkommen auf Jahrmärkten hinlänglich bei uns bekannt.

Schlittschuhlaufen und Handschlittenfahrten belustigt die russische Jugend im Winter ebenso sehr als die deutsche. Als ganz besonderes Volksvergnügen gilt jedoch die Fahrt vom Eisberge. Man pflegt diese Berge in Petersburg, besonders in der sogenannten Butterwoche auf der Newa zu errichten. Sie bestehen in einem Gerüste, welches etwa 36—40 Fuß hoch von Balken errichtet wird. An der einen Seite ist es mit Treppen versehen, um bequem mit dem Schlitten hinaufsteigen zu können, an der andern Seite aber

sieht man eine schiefe Ebene, welche von dem Gipfel des Gerüstes bis an die Eisfläche unter einem Winkel von 20 Graden reicht. Diese Ebene wird mit Eisquadern belegt, welche wohl aneinander gefügt, eine einzige Eisfläche bilden, auf welcher die kleinen Schlitten mit ungemeiner Schnelligkeit heruntergleiten, so daß dieselben, unten angekommen, weithin auf der horizontalen Eismasse des Flusses dahineilen. Um der vornehmen Welt ein ähnliches Vergnügen auch im Sommer zu verschaffen, hat man ähnliche Gerüste für besonders dazu eingerichtete Wägelchen erbaut. Von der Höhe des Gerüstes geht eine mit Brettern belegte wellenförmige, aus 3 Absätzen bestehende Bahn bis auf den Boden herunter. Von den Absätzen liegt einer immer tiefer als der andere und zwischen innen ist eine entsprechende muldenförmige Vertiefung. Ein kleiner, in eingelassenen Fugen gehender Wagen, worin nur für eine Person Platz ist, wird auf die oberste Spitze gestellt und rollt mit der größten Geschwindigkeit herab. Diese Geschwindigkeit verursacht, daß er den zweiten Hügel von selbst hinauffährt. Nachdem er von diesem herabgerollt ist, wird er auf eben diese Art auf die 3. Erhöhung hinaufgetrieben, von welcher er sodann bis zur Ebene des Platzes herunterkommt und dann noch eine Weile fortrollt. Hierauf wird der Wagen auf eine Seitenbahn gestellt und mit einem Seile in die Höhe gewunden.*)

12. Die germanischen Völker des Nordens.

Schon seit alten Zeiten gewähren in Schweden und Norwegen im Winter die Schneeschuhe Gelegenheit zu eigenartigen Vergnügungen. Diese Schuhe sind schlittschuhähnliche, etwa 2 *m* lange Hölzer, die unter die Fußsohlen gebunden werden, um sich bequem über Schneeflächen bewegen zu können. Unten sind die Schneeschuhe mit Renntier- und Seehundfellen überzogen und zwar so, daß der Haarstrich von vorn nach hinten geht, wodurch das Vorwärtsgleiten desto mehr erleichtert, das Rückwärtsgleiten aber verhindert wird. Ein langer Stock, der mit den Händen gehalten wird und welcher, um das Einstechen zu verhüten, mit einer Scheibe versehen ist, dient zum Lenken. In Norwegen findet der Schneeschuh schon im 10. Jahrhundert Erwähnung. Die nordische Literatur aus jener Zeit ist reich an Erwähnungen von Skid (einfacher Schneeschuh) und Oendurr (mit Fell bekleideter Schuh). Selbst in der altnordischen Mythologie wird der Schneeschuh erwähnt, ja es gibt sogar eine besondere Schneeschuhgöttin. Auch in der dänischen Literatur begegnen wir den Schneeschuhen, jedoch nicht in solchem Maaße, wie in der nordischen. Nicht selten werden als Winterbelustigung Wettläufe in Schneeschuhen veranstaltet. Die Bahnen werden gern so gewählt, daß auch Sprünge von einer Höhe herab möglich sind. Hierbei messen die weitesten Sprünge durchschnittlich 24—25 *m*, in einzelnen Fällen sind schon 27, ja sogar 30 *m* erreicht worden. Die Kunst des Schneeschuhlaufens wird im Norden von Jahr zu Jahr eifriger betrieben, zumal sich auch besondere Vereine gebildet

*) Vieth a. a. O.

haben, die es als Gegenstand ihres Sportes machen. Selbst Kinder und Damen beteiligen sich hierbei. Im Winter 1891/92 fand ein gut besuchtes und günstig verlaufenes Wettlaufen bei Stockholm statt, bei welchen auch ein Wettlaufen für das schwedische Militär stattfand. Auch das Schlittschuhlaufen ist in den genannten Ländern ein althergebrachtes Wintervergnügen.

In einem im Jahre 1555 erschienenen Werke über Schweden und Norwegen wird erzählt, daß die jungen Leute zu Winterszeiten von Schnee gern eine Festung mit Fenstern und Schießscharten u. s. w. bauten. Durch Begießen mit Wasser erhielten diese Schneegebäude eine mauerähnliche Festigkeit, weil das Ganze zu einer Masse von Eis zusammenfror. An diesen Gebäuden arbeitete man vorzüglich an Sonn- und Festtagen. Nachdem alles vorbereitet war, versammelte sich an einem bestimmten Tage die junge Mannschaft, teilte sich in zwei Parteien, deren jede ihren Anführer wählte. Die eine Partei besetzte die Festung zur Verteidigung, die andere lagerte sich außerhalb, um sie anzugreifen und zu bestürmen. Es wurden dabei keine andere Waffen gebraucht, als Schneebälle, die sie mit den Händen nacheinander warfen. Streng war verboten, harte Körper: wie Steine, Eisstücke in die Schneeballen zu thun. Wer wider das Verbot handelte, wurde nackend in kaltes Wasser getaucht. Waren die Feinde in die Festung gekommen, so begann ein Faustgefecht, wobei es mit nicht geringem Eifer zuging. Die Furchtsamen wurden mit eiskaltem Wasser betröpfelt oder man stopfte ihnen den Hals voll Schnee und jagte sie fort.

Das Wettlaufen stand bei den alten Skandinaviern in hohen Ehren. Es ist hierfür bezeichnend, daß im Mythus von Thor's Fahrt zu Utgardaloki bei den Prüfungen der göttlichen Kraft das Ringen und Wettrennen Hauptsachen sind. Thor selbst ringt mit dem Alter (Elli) und Thialfi, sein schnellfüßiger Begleiter, rennt mit dem Gedanken um die Wette. Von merkwürdigen Wettläufen erzählen hier und dort die Sagen. So wettete Harald, der Sohn des Königs Magnus des Barfüßigen mit Magnus, dem Sohne Sigurd des Jerusalemfahrers, daß er so rasch laufe, als jener auf seinem guten Rosse reite. Harald setzt seinen Kopf, Magnus einen Ring. Dreimal durcheilten sie die Bahn. Die beiden ersten Läufe kommen sie gleichzeitig am Ziele an; beim dritten gewann Harald einen Vorsprung, so daß er noch ein Stück zurückgehen und dort den Gegner begrüßen konnte.*)

Die alten Gothen, heißt es in dem oben genannten Werke über Schweden, hatten zu ihrer Zeit den Gebrauch, daß sie im Winter gegen das Ende des Dezembers in allen Orten und Landschaften die besten und schönsten Pferde, welche gefunden werden konnten, zusammenbrachten, um damit öffentliche Spiele abzuhalten und auf dem Eise um die Wette zu rennen. Den 26. Dezember gingen dieselben an. Aus jeder Landschaft kam eine große Menge Eingesessener zusammen, wohl versehen mit starken und schnellen Pferden. Sie teilten sich in verschiedene Abteilungen. Die Länge der Laufbahn betrug gegen 4—6 Meilen. Die Preise waren einige Maß Getreide, neue Kleider und überdies das Pferd, welches das Ziel nicht erreicht hatte.

*) Weinhold. Altnordisches Leben. S. 306.

Bei den Gothen und südlichen Schweden ist die Gewohnheit, daß am ersten Tage des Mai die Obrigkeiten der Städte 2 Reiterbanden, aus Jünglingen und Männern bestehend, errichten und stellen, als ob sie zu Felde gegen den Feind gehen sollten. Jede Bande erhält durchs Los einen Anführer. Der Anführer der einen Partei stellt den Winter vor und erscheint in einem dazu passenden Aufzuge, mit verschiedenen Fellen bekleidet und bewaffnet. Er streut allenthalben Schneebälle und Eisstücke umher. Der Anführer der anderen Partei wird der Sommer oder Blumenbringer genannt und ist mit Baumlaub und Sommerkleidung geschmückt. Beide Parteien stellen sich gegeneinander, bringen aufeinander ein, suchen sich den Sieg streitig zu machen und das umstehende Volk auf ihre Seite zu ziehen. Der Winter zieht am Ende den Kürzeren und ein Gastmahl beschließt das Fest.

Am Johannistage, der schon von den Alten feierlich begangen wurde, haben Männer und Weiber, alt und jung die Gewohnheit, auf den Straßen der Städte und auf den Feldern, wo allenthalben große Feuer angezündet sind, zusammenzukommen, um gemeinschaftlich zu tanzen, zu springen und die herrlichen Thaten der alten Helden zu besingen. Die nördlichen Gothen und Schweden haben, wie ebenfalls genanntes Buch angibt, zur Übung der Jugend ein Spiel, welches darin besteht, daß sie sich zwischen gezogenen Schwertern und scharfen Spießen im Tanze üben. Die Jünglinge lernen diesen Kriegstanz nach der Weise und Gewohnheit der Fechter, welche in diesem Tanz und in der Fechtkunst wohl erfahren, sie allmählich und singend unterrichten. Sie stellen dieses Spiel vorzüglich um die Fastnachtszeit an. Sie heben ihre Schwerter in der Scheide steckend in die Höhe bis an die dritte Umdrehung. Dann ziehen sie ihre Schwerter heraus, halten sie in die Höhe und, indem sie mit denselben aufeinander stechen, springen sie mit Anstand herum und packen des andern Klinge oder Gefäß. Sodann ihre Ordnung verändernd, bilden sie eine sechseckige Figur, welche sie Rose nennen. Schnell aber, indem sie ihre Schwerter nach sich ziehen und aufheben, brechen sie jene Figur wieder und halten ihre Schwerter so, daß über eines jeden Haupt eine viereckige Rose kommt. Endlich schlagen sie mit großer Gewalt die Flächen der Schwerter gegeneinander, und plötzlich zurückspringend, endigen sie dieses Spiel, welches mit Flöten oder mit Gesang oder mit beiden zugleich begleitet wird und wobei sie zuerst gemäßigt, sodann heftiger und endlich am allerheftigsten springen. Auch den Geistlichen gibt man Erlaubnis, an diesem Spiel teilzunehmen, weil lauter anständige Bewegungen dabei vorkommen. Noch eine andere Übung für Jünglinge ist im Gebrauch, nämlich, daß sie nach gewissen Regeln mit Reifen den Tanz anfangen und endigen. Derselbe ist dem Schwerttanze sehr ähnlich. Sie halten jedoch hierbei gespannte Reifen in den Händen, womit sie bei einem Gesange, der die Thaten der Helden zum Gegenstande hat, oder durch Flöten und Trommeln ermuntert, den Tanz anfangen, indem sie sich nach der Stimme des Anführers richten, welcher König genannt wird. Darnach entspannen sie die Reifen, die Bewegungen werden heftiger und durch gegenseitige Zusammenfügung bilden sie, obgleich anders als mit den Schwertern, eine Rose und stellen

eine sechseckige Figur dar. Um dies mit mehr Annehmlichkeit und mit mehr Geräusch zu verbinden, haben sie Schellen und kleinere kupferne Glöckchen an den Knien befestigt.

In den skandinavischen Ländern waren Spiele mit den Waffen, namentlich den großen Messern bekannt und beliebt. Mehrere Messer wurden in die Höhe geworfen und abwechselnd gefangen. König Olaf Tryggvason von Norwegen spielte mit drei Messern zugleich, so daß immer eines emporflog und er es wieder am Griff faßte. Mit Eindridi, einem berühmten Künstler in allen Leibesübungen, hatte er auch über dieses Spiel eine Wette veranstaltet. Sie spielten erst mit 2, dann mit 3 Messern und keiner stand dem andern nach. Da ging Olaf auf ein segelndes Fahrzeug und schritt auf dem äußeren Borde, den Rudern entlang, indem er fortwährend die Messer warf und fing. Eindridi machte auch dies nach, als aber der König auf der anderen Schiffsseite fortging, gab er sich überwunden. Ein Spiel mit 7 Messern sah nach sagenhaftem Berichte Gylfi vor der Thüre zu Asgard.*)

Die Schweden haben auch, wie das schon mehrfach erwähnte Buch weiter angibt, Spiele mit Speeren, um welche sie sich herumwinden; mit Seilen, worauf sie einer hinter dem andern hergehen; mit Reifen, wodurch sie sich nach Art der Fische hindurchbeugen; mit Brettern, woran sie sich in der Luft anhängen und sich blos mit einem Arme festhalten; verstehen den Ball zu werfen und mit dem Stocke zu schlagen und viele andere dergleichen Dinge nach der Verschiedenheit der Zeiten, z. B.: laufen, ringen, springen, auf den Händen gehen. Auch hatte man in den Zeiten der großen Kälte die Gewohnheit, vor den Höfen der nordischen Könige und Fürsten sehr breite, mächtige Feuer anzuzünden. Zunächst setzte man sich um dasselbe. Durch Trommelschlag angefeuert sprang man auf, und alle, selbst die tapfersten Männer fingen an zu tanzen und zu springen. Dabei drängten sie einander, immerfort springend, mit solcher Gewalt, daß der hinterste notwendig ins Feuer fallen mußte. Nachdem er aber schnell wieder herausgesprungen war, ward er unter Jauchzen der Tänzer in den höchsten Stuhl gesetzt, um daselbst, zur Strafe für die Verletzung des königlichen Feuers, ein oder zwei Gefäße voll Bier auszutrinken. Durch diesen gefunden Trunk wieder mit neuem Mut und Kräften versehen, kehrte er geschwind zu den Mittänzern zurück, die auch durch die heftige Bewegung, durch das Feuer und durch den Durst bewogen, sich nicht unwillig zur gesetzten Strafe schleppen zu lassen. Wer im Feuertanze so geübt war, daß er gar nicht ins Feuer gestoßen werden konnte, dem erzeigte man dadurch besondere Ehre, daß er ein größeres Maß mit Bier erhielt. Dieser Tanz dauerte mit einstimmiger Fröhlichkeit bis tief in die Nacht.

Abgeschieden von der übrigen Welt liegt im hohen Norden die merkwürdige Insel Island. Sie beherbergt ein altes biederes Volk voll Liebe für sein Vaterland und voll Anhänglichkeit an Sitten und Gebräuche des grauen Altertums. Von den ältesten Zeiten an, sahen die Isländer Leibes-

*) Weinhold a. L. S. 296.

übungen als eine zum körperlichen Wohl des Menschen höchst nötige Sache an. Ganz besondern Reiz übte das Ball- und Kugelspiel, das zumal im Herbste und Winter große Scharen zusammenführte, die in aufgeschlagenen Buden herbergten und zuweilen über 14 Tage beieinander blieben. Auch außer der gewöhnlichen Zeit, namentlich zu Ehren eines Gastes, ward bei irgend einem Hofe auf gelegener Stelle das Spiel gehalten, und wenn die jungen Leute im Gau davon hörten, liefen sie in Menge zusammen. Die Spielenden schieden sich in 2 Teile, in denen Mann gegen Mann je nach dem zusammenstimmenden Alter gepaart war. Die schweren Bälle wurden mit dem Ballscheite entweder in die Luft geschlagen oder längs dem Boden hingetrieben. In beiden Fällen kam es darauf an, der Kugel mit Kraft ein Ziel zu setzen oder den Ball möglichst früh zu erreichen. Von der Stelle, wo es geschehen, schob oder schlug nun der Gegner, so daß es ein Kampf um Grund und Boden ward, der wirklich oft in Ringen überging. In blinde Wut gerieten dabei die isländischen Männer, wurde ihre Eitelkeit verletzt. An einem Julfeste fand zwischen den Botn- und Strandmännern ein Kugelspiel statt, und die letztern kehrten nach einigen Tagen als Sieger heim. Die Besiegten, von ihren Gegnern gehöhnt, erzählten es ihrem Freunde Hard Grimkelsson. Dieser ließ sich Hornkugeln machen und forderte die Strandleute zu neuem Spiele. Am Abende lagen von diesen 6 tot, während die Botnmänner keinen verloren. — Bei dem Spiele zwischen den Niörfis- und den Vikingssöhnen standen sie unter Olaf und Thorir gegenüber. Thorir setzte seinen Ball so hart auf, daß er über Olaf wegsprang und ziemlich weit hinten niederfiel. Das nahm Olaf für Spott und schlug den Gegner mit dem Ballscheite über den Kopf, das sein Holz zersprang. Thorir erstach ihn dafür und die blutigste Fehde war die Folge.

Das Wettwerfen mit Steinen oder zur gemeinsamen Lust mit Torfstücken und selbst mit Reisigbündeln nach einem Ziele ward fleißig geübt und große Fertigkeit im weiten Wurfe erlangt. Als Gisli Sursson zu einem Hofe aus Island kam, wo man ihn nicht kannte, nahm er einen großen Stein und warf ihn hinüber auf eine Insel, die vor dem Strande lag. Wenn der Bondensohn heimkomme, sprach er zu den Knechten, möge man ihm diesen Wurf zeigen; dann werde er wissen, wer dagewesen sei.*)

Auch das Ringen war in hohem Grade beliebt. Von früh auf versuchten sich die Knaben darin. Jung und alt forderte sich dazu heraus, zuweilen ganze Scharen. Namentlich machte es eine Hauptlustbarkeit in den müßigen Stunden der Dingversammlungen; so rangen einmal auf Island die Nordländer und Westfirdinger gegeneinander. Unter solchen Verhältnissen bildete sich schon frühzeitig das Ringen zu einem hohen Grad der Vollkommenheit aus. Man unterschied ein regelloses und ein kunstvolles Ringen, letzteres Glümalüst genannt. Es kam hierbei darauf an, die rechten Griffe und Schwingungen zu erlernen, fest auf den Füßen zu stehen, dem Gegner aber ein Bein zu schlagen oder ihn in die Luft zu heben und zu

*) Weinhold a. L. S. 294 u. ff.

werfen. Der Schutzgott des Ringens war in heidnischer Zeit Thor. Ein gewisser Thord auf der Melrackusletta in Island, ein tüchtiger Ringer, hatte mit den Genossen Gunulangs Schlangenzunge gerungen und alle geworfen. Für den nächsten Tag war der Kampf zwischen Thord und Gunulang angesetzt, und in der Nacht betete Thord zu Thor um den Sieg. Als sie nun sich faßten, schlug Gunulang zwar dem Gegner beide Beine unter, allein er verrenkte sich selbst den Fuß und fiel mit zu Boden. Man legte beim Ringen die weiten Oberkleider ab und behielt nur die Bruche (Kniehose) an.*)

Öffentliche, gemeinschaftliche, größere Spiele waren die Glanzpunkte des ganzen Jahres. Die benachbarten Gemeinden kamen auf einem festen Platze zusammen und ergötzten sich an einem Wettstreite, der bei dem jähzornigen, rauhen Wesen des Volkes allzuoft mit Blut und Totschlag endete. Hierbei wurden 2 Ringer von anerkannter Geschicklichkeit, die Bondar genannt, gewählt. Jeder dieser beiden wählte sich soviel Glüma-Männer, als er bekommen konnte, welche sodann als Teilnehmer an dem Kampfe auf seine Seite traten und ihm den Sieg erfechten halfen. Bei diesem Anwerben beobachtete man folgendes Verfahren, welches die Zwistigkeiten, die dabei vorfallen könnten, verhüten sollte. Die beiden Hauptringer oder Bondar gaben sich andere Namen, ohne daß die übrigen wußten, wem der eine oder der andere zukam. Jeder Gewählte wurde nun gefragt, zu welchem Namen er sich beim Kampfe halten wolle. Auf diese Weise wurde gleichsam wie durch das Los entschieden, welche und wieviel Teilnehmer jeder Bondar bekam. Fiel das Los zu ungleich, so gab der eine Bondar, welcher die schwache Partei auf seiner Seite hatte, sich entweder sogleich für überwunden, wenn er nicht etwa einen unter seinen Mitkämpfern hatte, der mehreren von der Gegenpartei gewachsen war, oder er forderte den andern Bondar allein heraus. Das Spiel ward am Ende immer etwas ernstlich. — Unter den Überbleibseln alter Sitten hat sich in Island ein Spiel erhalten, welches den Namen Ringbrud (d. h. Ringbrechen) führt. Es besteht darin, daß mehrere Männer einen Kreis schließen, indem sie sich mit den Händen fest anfassen, zwei andere außerhalb des Kreises stehen und ihn durchzubrechen suchen. Auch sind noch einige pantomimische Spiele, welche man Gläder nennt, übrig geblieben. Die Anwesenden führen in den Zwischenzeiten einen Vike-Vaka auf — ebenfalls eine alte Sitte, wonach Männer und Weiber sich paarweise anfassen und nach verschiedenen Melodien Lieder absingen, die von einiger Bewegung des Körpers begleitet werden.**)

Neben dem Wettrennen hatte man in den nordischen Ländern noch eine ganz besondere Lustbarkeit, den Roßkampf. Er bestand darin, daß 2 Reiter ihre Hengste mit Beißen gegeneinander kämpfen ließen, wobei sie durch Stiche und Schläge mit einem Stabe die Tiere möglichst reizten. Wessen Pferd das andere zum Weichen oder gar zum Stürzen brachte, hatte gesiegt. Namentlich auf Island war diese Lustbarkeit beliebt und nicht bloß von ein-

*) Weinhold a. L. S. 304.
**) Vieth a. a. O.

zelnen, sondern auch von ganzen Scharen gespielt, woher auch der Name Hengstding. Aus dem ganzen Herrad kamen die Rosse zusammen; die verschiedenen Gemeinden eilten gegeneinander und jeder suchte den, mit dessen Hengst sich der seinige verbeißen wollte. Gewählte Richter erkannten den Sieg. Gewöhnlich endeten auch diese isländischen Lustbarkeiten mit Streit und Totschlag.

Auch das Wettschwimmen war in den nordischen Ländern eine Volksbelustigung. Wenn auf dem Altding in Island eine freie Stunde eintrat, so hielten sofort die Männer der verschiedenen Viertel eine Probe im Sunde ab.*)

Dem Tanze der skandinavischen Völker fehlte nie der Gesang. Nach der alten Sitte war der germanische und deshalb auch der nordische Tanz nicht ein rohes Herumspringen und Rasen, wie heute, sondern ein Rund- oder ein Reihentanz mit mäßiger Bewegung, welchem sich Töne und Worte des Liedes anschlossen. Nur ganz spärliche Reste sind uns von diesen Tanzweisen geblieben. Daher sind hierfür besonders wichtig die Tänze auf den Faröern. Auf diesen abgeschiedenen Eilanden mit stammverwandten Bewohnern hat sich noch so manches aus alter Zeit herübergerettet. Die noch jetzt dort üblichen Tänze sind so geartet, daß sie mit dem übereinstimmen, was wir von den altgermanischen Tänzen wissen. Vom Jul bis zur Fastnacht und an allen Festtagen ist der Tanz daselbst die größte Unterhaltung. Männer und Frauen fassen sich an den Händen und machen unter dem Gesange eines Vorsängers und mit allgemeiner Einstimmung in die Kehrverse taktartig je 3 Schritte vorwärts oder nach der Seite, schweben darauf ein wenig hin und her und bleiben dann einen Augenblick still stehen. Durch Gesichtszüge und Gebärden suchen sie den Inhalt des Liedes auszudrücken, und diese geistige Teilnahme befähigt sie, ganze Abende mit dem an sich einförmigen Tanze hinzubringen. Selbst die älteren Geistlichen pflegten noch zu Anfange dieses Jahrhunderts in ihrer Amtstracht an dieser anständigen Unterhaltung ihrer Gemeinden teilzunehmen. Die entsprechenden Tanzlieder auf den Faröern sind meistens so lang, daß sehr wenige auf einen Abend kommen und daß in einem Winter selten dasselbe zweimal gesungen wird. Der Liederschatz vermehrte sich fortwährend durch Spottliedchen auf Gemeindegenossen, welche von dem Gegenstande des Spottes mitgetanzt werden mußten, indem er von zwei handfesten Männern in der Reihe gehalten ward. Fand das Lied Beifall, so verleibte man es dem Vorrate ein.

Sehr lebendig sind die Tanzlieder noch in Schweden, sie werden zu Rund- oder Ringtänzen gesungen und haben sämtlich den Charakter eines dramatischen Spiels, das eine Brautwerbung, eine Verlobung oder sonst etwas aus dem Liebesleben behandelt. Ebenso kommen noch bei den Hochzeiten in Schweden Tänze mit Gesang und lebhafter Handlung vor.**)

Auch von andern Reigen haben sich auf skandinavischem Boden noch alte Reste erhalten. Dahin gehört der isländische Hringbrot, der an ge-

*) Weinhold a. L. S. 309 u. ff.
**) Weinhold a. L. S. 456 u. ff.

wiſſe Touren der Polonäſe erinnert. Zehn oder mehrere Männer bilden eine Reihe. Der erſte von ihnen geht unter den aufgehobenen Armen des letzten Paares und hierauf der folgenden hindurch und die nächſten folgen, ohne daß ſie einander von der Hand laſſen und indem ſie immer wieder an letzter Stelle ſich aufſtellen. Ein isländiſcher Springtanz hieß faldafeykir, Tücherſchleudern, weil dabei die Kopftücher der Frauen herumflogen.

Das Schachſpiel, auch Zabeln und Brettſpiel genannt, iſt bei den ſkandinaviſchen Völkern ſchon frühzeitig bekannt geweſen. Das Lied rechnet es zu den ſeligen Freuden der Götter vor der Menſchenſchöpfung, daß ſie auf dem Idiſelde fröhlich zabelten; und als nach dem Weltbrande eine neue Erde und neue Gottheiten aufſtiegen, fanden dieſe die alten goldenen Brettſpiele wieder, zum Zeichen, daß der goldene Frieden zurückgekehrt war. Sehr viele Sagen reden von dem Zabeln als einer gewöhnlichen Unterhaltung unter Männern und Frauen. Dieſes Spiel drang tief ins Volk und ward auf Island namentlich mit großer Meiſterſchaft geſpielt. Man hat hier noch jetzt ſehr viele Arten.*)

An den Hof des Jarl Thorgny von Jütland kamen einmal zwei tüchtige Männer, Hrafn und Krak, und zeigten ihre Tüchtigkeit im Ballſpiel. Den ganzen Tag behielten ſie die Oberhand; viele Männer warfen ſie; am Abend haben drei ihrer Gegner die Hand gebrochen, viele ſind verwundet oder erſchlagen. Hieraus folgt zugleich, daß das Ballſpiel nicht blos auf Island geſpielt ward, ſondern allgemein ſkandinaviſch war.**)

In dem für Dänemark offiziellen Lehrbuch der Gymnaſtik von F. Nachtegall wird auch den gymnaſtiſchen Spielen ein kurzer Abſchnitt gewidmet. Die Spiele werden als eine angenehme und unterhaltende Abwechſelung beim Turnunterrichte hingeſtellt, was eine wichtige Sache ſei, die beſonders dazu beitrage, nicht nur die Aufmerkſamkeit und Anſtrengung der Jugend zu erhalten, ſondern ſie noch mehr zu wecken. Beſonders genannt werden nur folgende Spiele: 1. das Greifſpiel, 2. der Habicht nach der Taube, 3. der Geſellſchaftsſprung (Bockſpringen), 4. das Radſchlagen, 5. das gewöhnliche Ballſpiel, 6. der Tanzball, 7. Federball. Weil dieſe bei der Jugend ſo allgemein beliebten Spiele hinlänglich bekannt waren, ſo ſah Nachtegall von einer Erklärung ab.

13. Spanien und Portugal.

In Spanien und Portugal nehmen bei Volksfeſten blutige Stiergefechte faſt ausſchließlich das Intereſſe des Volkes gefangen. Das ſpaniſche Volk übt ſich jedoch auch öfters in den Inego de la barra. Bei dieſem Spiele wird eine ſchwere eiſerne Stange mit dem Arme nach einem entfernten Ziele geworfen. In den baskiſchen Provinzen gehört das Ballſpiel zu den beliebteſten Leibesübungen und Volksbeluſtigungen, die zugleich als eine Art von Spielkämpfen betrieben werden, bei welchen ſich

*) Weinhold a. L. S. 466 u. ff.
**) Desgl. S. 295.

Provinz gegen Provinz, Gemeinde gegen Gemeinde ſtellt. Wie groß die Liebhaberei für dergleichen Spielkämpfe iſt und welcher Volkszudrang dabei ſtattfindet, mag man daraus erſehen, daß die ſpaniſche Regierung bei den jetzigen politiſchen Zuſtänden des Landes ſich veranlaßt gefunden hat, die Spielkämpfe zwiſchen den Provinzen und zwiſchen den Gemeinden zu unterſagen und ſie nur innerhalb der einzelnen Provinzen und Gemeinden geſtattet.

Der ſpaniſche Lang- oder Weitball ſtellt eine für freie Plätze, Alleen, Baumgänge, zugerichtete Abart des ehedem in den Ballhäuſern geübten Ballſpieles dar. Die lang ausgedehnte, verhältnismäßig ſchmale Spielbahn (100 *m* : 25 *m*) wird ungefähr in der Mitte durch eine $2^1/_2$ *m* hoch geſpannte Schnur in zwei Hälften geteilt. Läuft die Bahn nicht ganz horizontal, ſondern fällt ſie der Länge nach ab, ſo beginnt das Spiel von der tiefer gelegenen Seite, welche deshalb die untere genannt wird. Von dem dort nach dem freien Ermeſſen des Schlägers aufgeſtellten Schlagmale, einem etwa 1 *m* hohen Stocke, auf deſſen Spitze in eine kleine Kerbe der Ball gelegt wird (die Betadera), ſchlägt der zum Schläger erwählte Spieler der einen Partei (der Sacador) den Ball mit der breiten Ballpritſche, Ballſchaufel (der Pala) oder Rakete über die Schnur ins obere Spielfeld (Sacar) hinaus und zwar ſo ſtark, daß der Ball entweder ſogleich über eine hinter der Schnur parallel mit ihr in den Boden in vorher beſtimmter Entfernung eingeriſſene Grenze (raya, chasse Sprunglinie) hinaus fliegt oder doch ſie mit dem erſten Aufſprunge überſchreitet. Der Schläger wird übrigens für jeden Gang von ſeiner Partei ernannt und darf dann nicht ohne die Zuſtimmung der Gegner durch einen Stellvertreter erſetzt werden. Solcher Grenzen werden vor Beginn des Spieles ſogleich mehrere gezogen, mit Nummern bezeichnet und der Schläger muß erklären, auf welche Grenze zuerſt, auf welche hernach er zu ſpielen und zu zielen ſich vornimmt. Der Raum zwiſchen der Schnur und jeder Grenze wird zuweilen der zu dieſer Grenze gehörige Hof genannt. Vor dem Schlage muß der Schläger rufend den Ball anſagen. Gelingt ihm der Schlag nicht oder fliegt der Ball nicht über die Grenze, ſo verſucht er es mit einem zweiten Balle. Gelingt ihm der Schlag auch diesmal nicht, ſo wechſeln die Parteien die Plätze. Hiervon abgeſehen, ſuchen die im oberen Spielfelde verteilten Spieler der Gegenpartei den Ball, der über die geſetzte Grenze zu fliegen droht, entweder im Fluge oder nach dem erſten Aufſprunge abzufaſſen und möglichſt weit, ebenfalls über die Schnur in das andere Spielfeld (resto) zurückzuſchlagen, die Gehülfen (sacadores) des erſten Schlägers aber den zurückkommenden Ball ſo kurz wie möglich aufzuhalten. Die Stelle, wo ihnen dies gelingt, oder wo der unaufgehaltene, zuletzt rollende Ball zur Ruhe kommt oder über eine Seitengrenze der Spielbahn rollt, wird angemerkt.

Der gleiche Schläger führt nun mit dem gleichen oder einem anderen Balle vom Schlagmale ſeinen zweiten Schlag aus, doch liegt die Grenze hinter der Schnur in anderer, ebenfalls und zwar bereits vor dem erſten Schlage vorausbeſtimmter Entfernung hinter der Schnur, alſo in oder über

den zweiten Hof; die Gegner geben den Ball zurück, die Freunde halten ihn auf. Sobald der Schläger zwei Schläge in dieſer Weiſe gethan hat, wechſeln die Parteien, deren jede 3 bis 7 Spieler zählen kann, die Plätze, die aus dem unteren Felde kommen ins obere. Die Zahl der Wechſel, nach denen ein Spielgang als beendigt gilt, iſt eine unbeſtimmte, ſie hängt von der Berechnung der Schläge und der etwaigen Fehler ab. Iſt die Rechnung auf 50 aufgelaufen, ſo iſt der Gang zu Ende. Zum Spiel gehört eine zuvor feſtgeſetzte ungerade Anzahl von 3, 5, 7 Gängen.

Als Fehler gilt 1. wenn der Schläger den Ball, nachdem er ihn angekündigt hat, verfehlt; 2. wenn er ihn ſchräg aus der Spielbahn ſchlägt; (Ein ſolcher Ball gilt nur dann als gut, wenn er dabei von einem zufällig dort ſtehenden Baume oder einer Wand in den Hof zurückprallt und hier aufſpringt. Fehler durch Schläge in ſchräger Richtung kommen um ſo öfter vor, je ſchmäler die Bahn angelegt iſt); 3. wenn er ihn nicht über die Schnur und nicht über die gerade für dieſen Schlag beſtimmte Grenze ſchlägt — um ſolche Bälle brauchen ſich die Gegner einfach nicht zu kümmern; 4. wenn einer der eigenen Parteigenoſſen mit dem hinausgeſchlagenen oder zurückkehrenden Balle in Berührung kommt, bevor er zur Gegenpartei gelangt iſt; 5. wenn jemand, ſei es von der einen oder von der anderen Seite, den Ball im Fluge und beim erſten Aufſchwunge nicht mit der Pritſche, ſondern einem Körperteil, auch nur mit den Händen berührt oder gar auffängt.

Von dieſen Fehlern zählt jeder, gleichviel welcher gemacht wird, der erſte und zweite je 15, der dritte 10, der vierte beendet den Spielgang. Als Gewinner, welche nach und nach der Gegenpartei als Fehler mit 15, 15, 10, 10 angerechnet werden, gilt 1. jeder Schlag, der nicht durch einen gleich großen Rückſchlag aufgehoben wird, ſowie jeder Rückſchlag, der hinter dem Anſchlage zurückbleibt; 2. jeder Schlag, bei dem der Ball unaufgehalten bis zu der oberen oder unteren Grenze der Spielbahn fliegt. Damit letzteres nicht ſo häufig auftrete, wählt man die Bahn ſo lang, daß es nicht wohl möglich iſt, den Ball im hohen Fluge, unerreichbar für die Gegner, über deren Köpfe hinauszutreiben, immer den Kräften der Spieler und dem Gewichte der Bälle angemeſſen. Ein Rückſchlag, der den Ball unaufgehalten an das Schlagmal ſelbſt wirft, gilt ſo viel als einer, der den Ball darüber hinausgetrieben hätte.

Verlaufen die Wechſel eines Spielganges ohne alle Fehler, ſo ſtellt ſich die Rechnung der Parteien nach dem erſten Wechſel auf 30 : 0 oder 15 : 15, nach dem zweiten auf 50 : 0 oder 40 : 15 oder 30 : 30, nach dem dritten auf 50 : 15 oder 50 : 30 oder 40 : 40; 50 machen jedesmal ſofort dem Gange ein Ende. Sobald ſich aber die Rechnung auf 40 : 40 ſtellt, wird ſie auf 30 : 30 zurückgeſchrieben, in dieſem Falle kann der Gang lange unentſchieden bleiben.

Spielt man das Spiel mit bloßen Händen, weil es an Pritſchen und Raketen fehlt, ſo muß man größere und weichere Bälle nehmen. Als 5. Fehler wird dann natürlicherweiſe nur die Berührung des Balles mit

andern Körperteilen als Hand und Arm angesehen, fangen aber dürfen den Ball die Spieler im oberen Felde nie.

Unter allen Umständen ist ein Ausrufer, der den jedesmaligen Stand der Rechnung angibt, nötig; wenn nicht Zank zu befürchten ist, kann derselbe zugleich die Rolle des Schiedrichters (juece oder arbitre) in streitigen Fällen übernehmen. Mitunter spielt man auch so, daß sich die eine Partei verpflichtet, den kleinen Ball stets über, die andere hingegen, ihn stets unter der hohen Schnur zu befördern. (Guts Muths Spiele).

Roßmäßler berichtet in seinen „Reiseerinnerungen aus Spanien" über ein daselbst wahrgenommenes Ballspiel wie folgt: Die Gesellschaft besteht, bunt zusammengesetzt, aus vornehm und gering. Die ganze enge Straße der Stadt dient jetzt nur als Spielplatz und alle Hausbewohner stehen im Dienste des Spiels. Auf jedem Dache ist ein Junge postirt, um den Ball (pelota) herabzuwerfen, wenn er sich auf ein Dach verirrt. Die Spielenden sind fortgesetzt teils in der aufmerksamsten Spannung, teils in der angestrengtesten Bewegung. Es ist das Spiel eine prächtige Turnübung. Am Ende der Gasse ist ein kleiner Tisch schräg aufgestellt. Man wirft den kleinen Lederball, dem unserer Kinder ganz gleich, nur immer sehr elastisch, leicht gegen das schiefe Tischblatt, und wenn er wieder in die Höhe springt, so treibt man ihn mit der dickbehandschuhten Hand hoch in die Gasse hinein. Hier sind an verschiedenen Punkten die Spieler der beiden Parteien, denn das Spiel ist ein Parteispiel, aufgestellt, des kommenden Balles gewärtig und schlagen ihn in der Luft zurück. Fällt er zu Boden, so wird die Stelle markirt und durch das Vorrücken dieser Marke ist auf eine mir nicht klar gewordene Weise die Entscheidung des Spiels bestimmt. Man zählte auch dabei. — Das Spiel beschäftigte die ganze Gasse; in den Hausthüren saßen zuschauend die Hausbewohner, und die nicht darauf Merkenden wurden dann und wann daran gemahnt, wenn ihnen die Pelota durch das zum Glück glaslose und unverschlossene Fenster hereinflog, die sie dienstfertig wieder herabwarfen. Der spanische Charakter machte sich dabei recht geltend. Mit einem Feuereifer beteiligten sich die Spieler, die dabei eine fabelhafte Gewandtheit und Körperkraft zu entwickeln wußten, um den Ball mit ihrer Hand nicht zu verfehlen, der in der engen Gasse oft zwei-, dreimal links und rechts anprallend, sie neckte und zu wahrhaft blitzschnellen Körperdrehungen zwang. Aber dabei herrschte dennoch eine fast vollkommene Stille. Der spanische Ernst sogar hier, wo die gliederverrenkenden Bocksprünge bei uns alle Augenblicke schallendes Gelächter und neckende Witze hervorgebracht haben würde.

Die Pelota ist ein sonderbares Gemisch von Glücksspiel und Körperübung. Man scheint dabei jedoch hoch zu spielen. Mein wohlbeleibter Freund Don Jose, der triefend von Schweiß vom Spiele kam, hatte 300 Realen (54 Mk.) verloren.

Bei einer anderen Art des Ballspiels treiben zwei Spielende den Ball unaufhörlich gegen eine Mauer oder ein Haus, so daß sie sich und ihn in fortwährender Bewegung halten.

Das Zielwerfen mit Steinen, wobei Wetten stattfinden, ist bei den Basken eine sehr verbreitete und beliebte Unterhaltung.

Die Tänze der Spanier tragen das Gepräge des Charakters der Nation. Sie stellen die Pantomime eines verliebten Paares dar. Vornehmlich sind es die Sequidilla, eine Art Quadrille für 8 Personen, und der Fandango, die Pantomime der Wollust, soweit sie ohne grobe Beleidigung des Anstandes stattfinden kann, welcher daher immer nur von einem Herrn und einer Dame getanzt wird. Wo mehrere Paare zugleich Fandango tanzen, wird derselbe trotzdem paarweise getanzt, so daß jedes Paar vom andern unabhängig ist. An allen Sonn- und Festtagen (und der letzteren gibt es in dem katholischen Spanien sehr viel) findet in allen Ortschaften des Baskenlandes in den spätern Nachmittagsstunden öffentlicher Tanz auf dem Marktplatze, unter freiem Himmel und unter Aufsicht des Alkalden oder irgend eines Ratsmitgliedes statt. Es gibt hier viele Arten von Tänzen. Der gewöhnliche ist der Fandango, der aber von dem castilischen und andalusischen Tanze dieses Namens ganz verschieden ist. Ebendies gilt von der zugehörigen Musik. Die letztere ist meistens sehr unharmonisch; denn sie pflegt unwandelbar durch 2 Flöten, 2 paukenartige Instrumente und 1 Trommel ausgeführt zu werden. Jeden Sonn- und Festtag nach der Missa major (gegen 11 Uhr) durchzieht das seltsame Musikcorps die Straßen und kündigt durch seine lärmende Musik den am Nachmittag stattfindenden Tanz an. Dieser beginnt während des Sommers um 5 Uhr. Die Musiker spielen zuerst, mitten auf dem Markte, eine Art Marsch, eine Aufforderung zum Tanze, um die jungen Mädchen und Burschen herbeizurufen, welche sich bunt untereinander gemischt, um das Musikcorps aufstellen. Nach beendetem Marsch zieht sich die Musik auf die eine Seite des Platzes hin, und nun beginnt der Tanz. Bei dem Fandango tanzt eine Menge von Paaren auf einmal, ohne sich anzufassen, bald tanzt ein Paar voreinander, bald Rücken gegen Rücken, bald dreht es sich. Dann und wann reichen sich die Tanzenden die Hände, auch pflegen sie einzelne Takte der walzerartien Musik mit Gesang zu begleiten. — Andere Tänze bestehen aus einer Art Reigen. Burschen und Mädchen, in bunter Reihe aufgestellt, reichen sich die Hände, und die dadurch gebildete Kette tanzt bald im Kreise umher, bald macht sie verschiedene Touren. Ein ganz eigentümlicher Tanz wurde in einem dicht bei Bilbao gelegenen Flecken am zweiten Pfingstfeiertage beobachtet. Der Tanz fand vor der festlich geschmückten Kirche unter dem Vorsitze des Alkalden statt, welcher dabei in Amtstracht, den Degen an der Seite und den silberbeknopften Rohrstock in der Hand fungirte. Der Tanzplatz war mit einer Art von Spießen abgesteckt. Am Eingang stand neben dem Musikcorps ein Tanzaufseher oder Vorsteher, bei dem sich die Tanzlustigen melden und Eintrittsgeld bezahlen mußten. Hier wurde nun unter anderen folgender Tanz aufgeführt. Zuerst bildeten die Burschen eine Kette, die aber nicht geschlossen war. Die Kette führte der vorderste Tänzer, der die Boyna (baskische Mütze) in der rechten Hand trug, erst im Kreise, dann in verschiedenen Richtungen umher. Hierauf ließ er die Kette los und be-

wegte sich vor derselben her, einen eigentümlichen gymnastischen Tanz aufführend, wobei er bald auf den Fußzehen, bald auf den Fersen stand, seltsame Triller mit den Beinen schlug und wunderliche Bewegungen mit den Armen und dem ganzen Körper machte. Nachdem dieser Einzeltanz eine Zeitlang gewährt hatte, änderte sich plötzlich das bis dahin polonäsenartige Tempo der Musik, die Kette löste sich auf, die Mädchen stürzten sich zwischen die Tänzer, die Burschen und Mädchen begannen, dicht zusammengedrängt, ein wildes Tanzen, in welchem nicht die geringste Ordnung zu bemerken war. Die Vortänzer zeigten bei dem merkwürdigen Tanze eine große körperliche Gewandtheit, aber keine Grazie, die überhaupt den baskischen Tänzen abgeht.

Der Tanz steht in Spanien in so hohem Ansehen, daß er sogar noch nicht ganz aus den katholischen Kirchen verschwunden ist. In der Kathedrale zu Sevilla findet im Carneval und zum Frohnleichnamsfeste ein Tanz der Knaben statt, der dann jedesmal die ganze Woche hindurch allabendlich ausgeführt wird. Er ist dem Spanier unter dem Namen „el baile de los ninos“ oder „los seises („der Tanz der Knaben oder die Sechs“) bekannt und wird von zehn Knaben (früher sechs, woher der Name seises) vor dem Hauptaltar der Kathedrale getanzt. Die Knaben gehen in Pagentracht, mit gelb und blau gestreifter seidener Blouse, einem kleinen runden Stehkragen, einen Gürtel um die Hüfte, die Beine in enganliegenden weißen Trikots, an den Füßen weiße Atlasschuhe, über die Schulter eine bunte, goldgewirkte Schärpe. Wenn die Zeit des Tanzes herangekommen ist, nehmen der Erzbischof mit der Geistlichkeit auf der rechten Seite der Altartribüne Platz, während ihnen gegenüber Ehrenplätze für Gäste reservirt sind. Ein kleines Orchester spielt zum Tanze auf. Die Knaben stellen sich in zwei Reihen paarweise gegenüber, im mittleren, freigelassenen Raume. Nach einem kurzen Vorspiel des Orchesters beginnt abwechselnd Chor- und Einzelgesang der Knaben. Diesem folgt das Spiel der Castagnetten und darauf der eigentliche Tanz. Die Knaben knieen zuvor zum Altar gerichtet nieder, erheben sich schnell, verbeugen sich vor dem Erzbischof und den Ehrengästen und setzen ihre Hüte auf (weiße niedrige Filzhüte mit breiten Krämpen, welche vor der Stirn zurückgeschlagen sind, und weißen liegenden Federbüschen). Die tanzenden Bewegungen sind höchst einfach und decent, die Haltung des Oberkörpers wird dabei gar nicht verändert. Die Tänzer schreiten paarweise aufeinander zu, weichen sich rechts und links aus, gehen zu ihren Plätzen zurück, wechseln auch die Plätze und nur zum Schluß, wenn jeder wieder auf seiner ursprünglichen Stelle ist, erfolgt eine schnelle Drehung des Körpers um sich selbst. Es handelt sich, wie der Spanier sagt, nur um simples calados, cadenas, y vueltas formand lineas undulantes (einfache Bewegungen, Verbindungen, Wendungen in Wellenlinien). Auch während des Tanzes singen die Knaben und die Schlußsätze werden dann wieder von Castagnetten begleitet, wodurch der Tanzcharakter der Ceremonie wesentlich erhöht wird und das Ganze einen nationalen Stempel erhält. Nach dem letzten Takte entblößen die Knaben ihre Häupter, knieen, das

Auge zum Altar gerichtet, nieder, erheben sich schnell wieder, verbeugen sich vor den Herrschaften, begeben sich zum Altar, um da knieend bis zum Schluß des Gottesdienstes zu verharren.*)

14. Frankreich.

Im Mittelalter waren in Frankreich mehrere Jahrhunderte lang die Turniere mit ihrem festlichen Gepränge die beliebtesten Kampfspiele der Ritterschaft. Die bei demselben oft vorkommenden Unglücksfälle und besonders die durch das Schießpulver herbeigeführte neue, den Fernkampf berücksichtigende Kriegstaktik bewirkten, daß diese Spiele im 16. Jahrhundert nach und nach seltener wurden. Der Tod des Königs von Frankreich, Heinrich II., i. J. 1559 im Turniere kann als die Hauptursache ihres gänzlichen Aufhörens angesehen werden. An ihre Stelle traten wie in Deutschland die Karussell, bis auch diese im 18. Jahrhundert abkamen. Brantome, gest. 1614, berichtet vom genannten König, daß derselbe, wenn er nicht auf die Hirschjagd ging, mit dem Segelboot fuhr oder die „rollerie“ (jedenfalls ist die Maille-Bahn gemeint) aufsuchte, und wenn er nicht ritt, spielte er Ball und zwar sehr gut. Aber niemals wollte er das Spiel halten, sondern er machte den zweiten oder dritten Spieler, welche die zwei schwierigsten und gefährlichsten Plätze inne haben. In dieser Beziehung war er der beste und leidenschaftlichste Spieler seines Königreichs. Dies war er aber nicht aus Habsucht; denn wenn er etwas gewann, so gab er alles den Genossen seiner Partei, und bei Verlust bezahlte er für alle. Sehr bemerkenswert fügt dieser Schriftsteller an, daß man die Partie nur um 200, 300 höchstens 500 Thaler spielte und nicht wie zu seiner Zeit um 4—6 tausend oder zweimal mehr. Heinrich II. hatte es sehr gern, wenn seine Frau, seine Schwester und die Damen des Hofes ihm beim Spielen zusahen. So oft diese kamen und ihr Urteil abgaben, sahen auch die andern von den oberen Fenstern zu, wenn er mit dem „Ball à emporter“ oder mit dem kleinen Ball oder Maille spielte. Letzteres spielte er sehr gut; denn er war stark und geschickt und führte sehr schöne und lange Schläge aus. Wenn es sehr gefroren hatte, ging er auf das Eis gleiten, selbst auf den Teich von Fontainebleau, wo er oft schöne Sprünge ausführte. Hatte es geschneit, so machte er Bastionen und warf sich mit den andern mit Schneebällen. Auch wird erwähnt, daß er das Ringlaufen und das Stechen nach den großen Pferden, welches wesentliche Teile des Karussels waren, liebte.

Das Ballspiel im Ballhause mag seinen Ursprung in Frankreich genommen haben und ist schon vor dem 15. Jahrhundert bekannt gewesen, aber erst seit Franz I. (1515—47) Zeiten wurde es daselbst sehr beliebt. Wie allgemein und angesehen es gewesen sein muß, kann man aus den vielen damals vorhandenen Ballhäusern schließen. Jede beträchtliche Stadt hatte wenigstens eins. In Lyon wurden 1676 „nicht weit von dem Platz la belle

*) Jahrbücher der Turnkunst v. 1879, S. 185.

cour etliche Ballenhäuser angetroffen, welche sehr groß und weitläufig; seind alle hier, wie auch zu Clermont oben mit einer platten Bühne gedeckt." In Bordeaux sah dieser Berichterstatter „4 Ballenhäuser". In Paris soll es deren 300 gegeben haben. Von dem französischen Könige wurde noch 1765 berichtet, daß er bei seinen Palästen zu Versailles, zu Fontainebleau, zu St. Germain und zu Compiegne je ein Ballhaus habe, desgleichen auch der Herzog von Orleans eins zu Villers-cotterets, der Fürst von Condé zu Chantilly. Im Jahre 1610 wurden sogar die Ball- und Raketenmacher als eigene Innung in Paris unter die Handwerker aufgenommen. Außer den Schlaghölzern fertigten diese Künstler vornehmlich 3 Arten von Bällen, 1. die etoufs, kleine Bälle, die mit der Hand geworfen wurden, aus Wolle bestanden und mit Schafsleder überzogen waren; 2. die pelotes, die ganz aus Bindfaden bestanden und keinen Überzug hatten; 3. die eigentlichen Bälle. Es waren dies pelotes mit weißem Tuch überzogen. Die Meister dieser Zunft hatten allein das Recht, ein Ballspiel zu halten und die Raketen und Bälle zu verfertigen, welche beim Spiele mit Volanten gebraucht wurden. Die Bälle wurden von Stückchen Tuch gemacht, zuerst ein Kern von der Größe einer Nuß von stark zusammengewickelten Tuchstücken, darüber immer andere, bis eine Kugel, etwa von 5—6 *cm* im Durchmesser daraus wurde. Diese ward in einem, nach einem Kugelabschnitte ausgehöhlten Holze recht dicht und rund geklopft, dann mit dünnem Bindfaden fest umwickelt und endlich mit weißem Tuch überzogen. Anfangs schlug man den Ball mit der flachen Hand. Um sich nicht so weh zu thun, zog man jedoch später dicke Handschuhe an, sodann versah man dieselben mit Saiten und Sehnen, welche durch ihre Elasticität den Ball viel höher und weiter trieben. Im Jahre 1427 wurden die Raketen eingeführt, wozu eine Frau, Namens Margot, die aus dem Hennegau nach Paris gekommen war, Veranlassung gab. Diese erregte mit ihrem ungemein guten Ballspiel Aufsehen, indem sie die Geschicktesten übertraf und es selbst mit den stärksten Spielern aufnahm. Die Rakete bestand aus einem zusammengebogenen, in der Regel eschenem Stabe, dessen mittlerer Teil einen ovalen Reif von etwa 20 *cm* Länge und 13 *cm* mittlerer Breite bildete und dessen Enden mit einem dazwischen eingeklemmten Stück Holz zu einem etwa 40 *cm* langen Griff, zusammengefügt waren. Der Reif war mit einem Netz von Darmsaiten überstrickt. Die Kleidung zum Ballspiel mußte leicht sein. Der Ballmeister lieferte dieselben gegen Bezahlung. Nach dem Spiele ließ man sich abreiben, wechselte die Kleider, legte sich auch wohl zum Ausruhen in bereitstehende Betten.

Die Franzosen stellten zuerst für das Ballspiel im Ballhause bestimmte Regeln auf, so daß es eins der kunstvollsten Spiele wurde. Es verbreitete sich von Frankreich aus auch über andere Länder, so auch nach Deutschland. Die überkommenen Beschreibungen dieses Spiels sind jedoch nicht so klar und deutlich, daß man sich ein genaues Bild des einst so beliebten Spieles machen könnte.

Vieth gibt von einem Ballhause und von dem dort betriebenen Spiele eine eingehende Beschreibung, von welcher er jedoch selbst bemerkt, daß sie

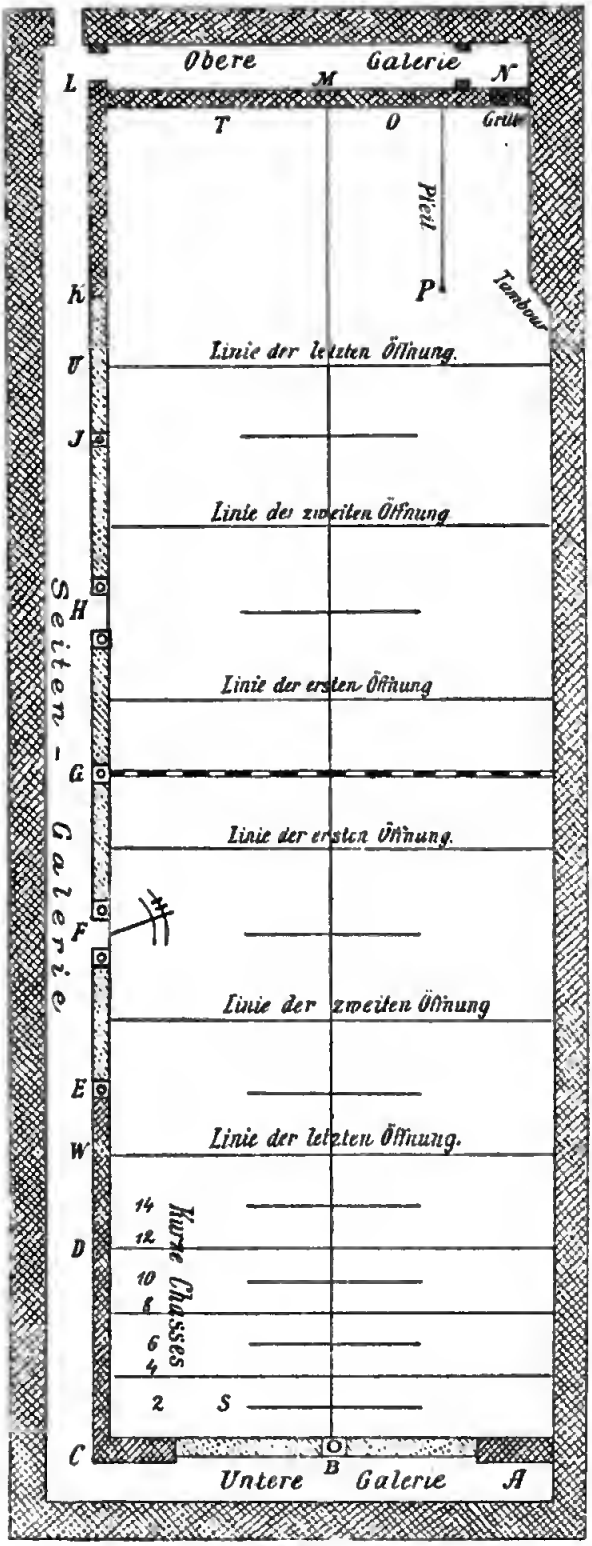


Abb. 21.

wegen seiner mangelhaften Unterlagen nicht ganz befriedigend ausgefallen sei. Ich lasse dieselbe mit einigen Kürzungen, die jedoch nur Unwesentliches betreffen, hier folgen. Ein Ballhaus, schreibt er, ist ein genau rechtwinklig vierseitiges Gebäude, im Lichten etwa 35 Fuß breit und 100 Fuß lang, bis an das Dach etwa 28—30 Fuß hoch. Der Fußboden war genau horizontal und eben, mit Steinplatten, jede von 1 Quadratfuß, gepflastert. Die Decke ebenfalls horizontal und eben, mit fichtenen Brettern verkleidet. Die Giebelmauern waren bis an die Decke massiv, die Seitenmauern, da wo sie an erstere anstießen, auf etwa 23 Fuß nach der Mitte zu, ebenfalls bis an die Decke hinauf massiv, dann aber nur etwa 14—15 Fuß hoch, so daß also oben ein etwa 54 Fuß langer und 14—15 Fuß hoher, offener Boden blieb, durch welchen das Licht in das Gebäude fiel, welches übrigens keine Fenster von gewöhnlicher Form hatte. Dieser offene Raum war durch Säulen in 6 Öffnungen abgeteilt, die mit Netzen und Vorhängen versehen waren, jene um das Hinausfliegen der Bälle zu verhindern, diese, um, wenn nötig war, die Sonnenstrahlen abzuhalten und das Licht zu mäßigen. Auf dem

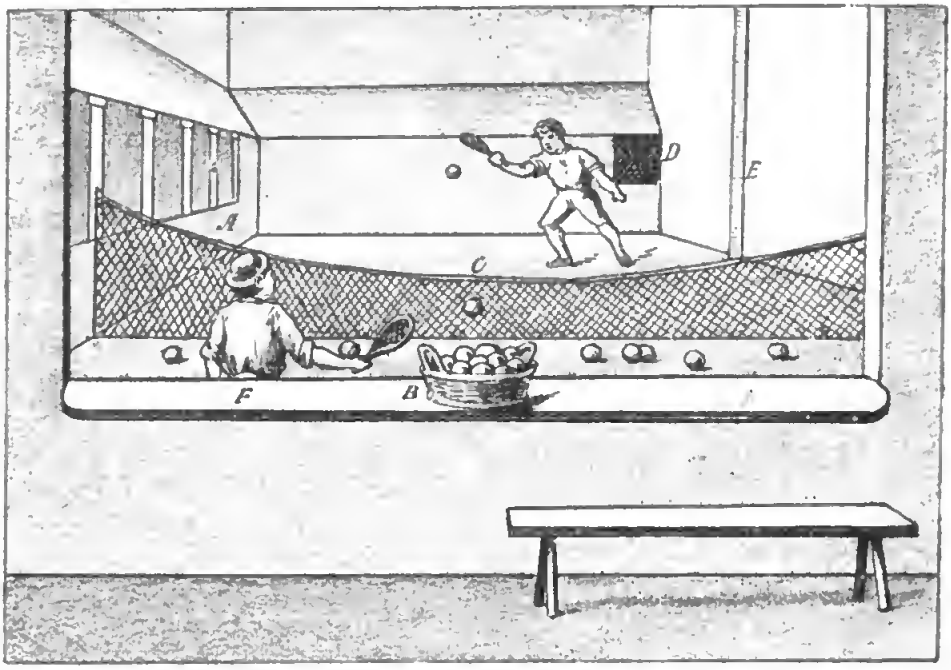


Abb. 22.

beigegebenen Grundrisse (Abb. 21)*) ist die eine Giebelmauer die untere, die andere die obere, die lange Seitenmauer, worin die Thüren sind, die linke, die andere die rechte genannt. Längs der linken Seitenmauer ging eine 5 Fuß breite Galerie, die sich an 2 kleinere Quergalerien an der unteren und oberen Giebelmauer anschloß. Die untere Galerie fehlte in manchen Ballhäusern, die dafür an der unteren Giebelmauer eine besondere Einrichtung hatten. Diese Galerien waren mit einem abhängigen bretternen Dache bedeckt, welches von der Mauer in einer Höhe von 12 Fuß, unter einem Winkel von 45% abwärts ging, so daß die Galerien vorn 7 Fuß hoch waren. Die Seitengalerie war von ihrer unteren und oberen Ecke her auf etwa 18 Fuß weit in ihrer ganzen Höhe von 7 Fuß durch eine Scheidemauer verdeckt. In dem übrigen mittleren Teile von D — K aber war die Scheidewand nur bis zur Brustlehnenhöhe, etwa 3 Fuß 4 Zoll hoch, aufgemauert, so daß unter dem schrägen Dach ein offener Raum von 54 Fuß Länge und 3 Fuß 8 Zoll entstand. Dieser war durch kleine Säulen, welche das Galeriedach unterstützten, in verschiedene Öffnungen abgeteilt, die mit Netzen verhängt wurden, um die in der Galerie stehenden Zuschauer vor den Bällen zu sichern. Die obere Galerie war vorn ganz zugemauert bis auf eine viereckige Öffnung ganz in der Ecke an der Hauptmauer, welche la Grille genannt wurde. Diese Öffnung war nur 2 Fuß 9 Zoll breit und 3 Fuß 8 Zoll hoch, nämlich von der Brustlehnen-

*) Dieser und die beiden Innenansichten sind entlehnt aus Garsault. Die Kunst der Ball- und Raketenmacher und vom Ballspiele.

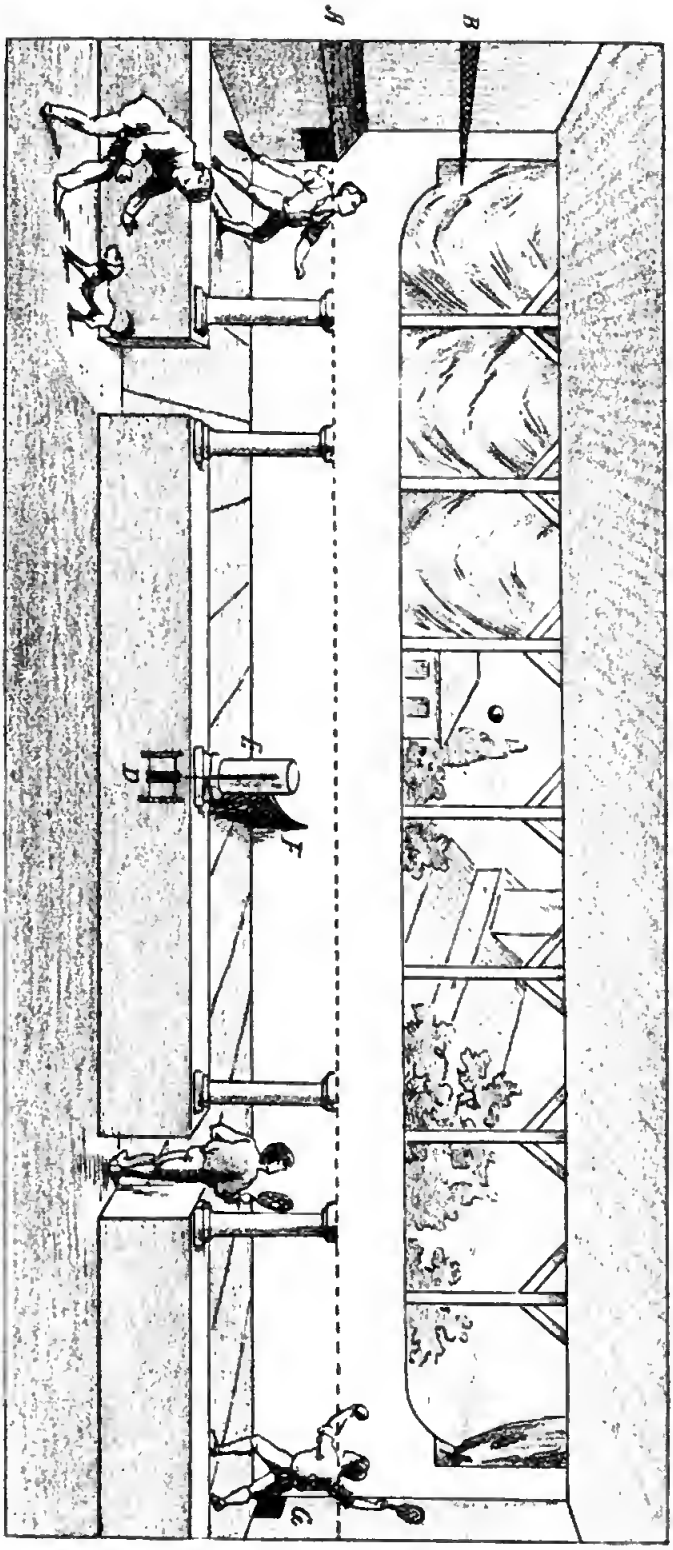


Abb. 23.

höhe bis an das schräge Galeriedach. Die untere Galerie hatte nur eine Brustlehnmauer von 3 Fuß 4 Zoll Höhe bis etwa 4 Fuß an ihren Ecken, wo die Mauer ebenfalls bis an das Galeriedach reichte. Die Öffnung über der Brustlehne war also 22 Fuß lang und 3 Fuß 8 Zoll hoch.

In den Ballhäusern, welchen die untere Galerie fehlte, war die untere Giebelmauer um 5 Fuß hereingerückt. Diese Ballhäuser waren daher etwas kürzer im Verhältniß zu ihrer Länge. Die Franzosen nannten die untere Galerie le dedans und daher nannte man auch ein Ballhaus, welches dieselbe besaß un dedans, wo dieselbe fehlte, hieß es le quarré. Im Ballhause le quarré war in der rechten Ecke bei A ganz unten am Fußboden ein quadratförmiges Loch in der Mauer (s. Abb. 23 G.) 16 Zoll breit und hoch, welches schlechtweg le trou hieß. In der linken Ecke bei C

war in der Giebelmauer eine etwa 7 Fuß hohe und 1 Fuß breite Vertiefung gelaſſen, vor welcher ein Brett befeſtigt war, um das Anprallen des Balles an dieſer Stelle durch den Schall zu bemerken. Dies Brett hieß l'ais. Die rechte Seitenmauer hatte von der obern Giebelmauer her einen etwa 16 Zoll breiten Vorſprung, der bis auf 18 Fuß der Länge ſich erſtreckte und vorn bei Q eine ſchräge ſenkrecht hinaufgehende Fläche bildete, die man le tambour nanute. Der Tambour diente bloß dazu, die Schwierigkeit des Spiels zu vermehren, indem der anprallende Ball ſchief abſpringen mußte.

Alle Wände im Innern des Ballhauſes waren ſchwarz oder wenigſtens ſehr dunkel angeſtrichen, damit man dem Fluge des weißen Balles beſſer folgen konnte. In Spanien ſollen die Wände jedoch weiß geweſen ſein, da man mit ſchwarzen Bällen ſpielte. Die Spielfläche war mit quadratförmigen Steinplatten völlig eben und horizontal gepflaſtert, ſo daß alſo 90 Reihen, jede von 30 Platten dazu gehörten. Notwendig war es eben nicht, daß jede Platte genau dieſe Größe hatte, aber die Linien, die mit ſchwarzer Farbe darauf gezogen wurden, mußten wenigſtens in richtigen Entfernungen voneinander ſein. Dieſe Linien waren ein weſentliches Stück beim Spiele. Mitten durch den Spielraum ging zuvörderſt der Länge nach eine gerade Linie B M, ſodann auch der Breite nach eine Mittellinie G R. Über dieſer mittlern Querlinie war ein Seil gezogen, welches bei R an einer Klammer 5 Fuß hoch in der Mauer befeſtigt war und in eben dieſer Höhe durch ein Loch in der mittlern Säule der Seitengalerie bei G durchging, wo es innerhalb der Galerie durch eine Rolle nach Belieben ſtraffer gezogen oder nachgelaſſen werden konnte (ſ. Abb. 23 D, E, F). Es durfte nämlich nicht ganz ſtraff geſpannt, ſondern in der Mitte nur etwa halb ſo hoch von dem Fußboden ſein, damit man von dem obern und untern Ende aus über die Mitte des Seils hinweg die Grenze des Fußbodens ſehen konnte. Von dieſem Seile hing ein Netz bis auf die mittlere Querlinie des Fußbodens herab. Durch dieſes Seil und Netz wurde der Spielplatz in das untere und obere Spiel geteilt. Mit der mittlern Querlinie gleichlaufend waren noch andere Querlinien gezogen, teils ganz durchgehend, teils nur von der langen Mittellinie aus bis zur Hälfte des Raumes links und rechts, wie der Grundriß zeigt. Sie hießen im Franzöſiſchen Chasses. Man könnte etwa dafür ſetzen „Sprunglinien," weil dieſelben dazu dienten, die Stellen zu bemerken, wo der Ball, nachdem er aus dem Fluge den Fußboden berührt hatte und wieder aufgeſprungen war, zum 2. Male auf das Pflaſter traf, wenn der Spieler ihn nicht, entweder aus dem Fluge oder nach dem erſten Aufſprunge mit der Rakete aufgefangen und wieder zurückgeſchlagen hatte. Von der Mitte der Öffnungen der Seitengalerie ausgehend, gab es zu beiden Seiten des Netzes drei durchgehende Linien, die 9 Fuß voneinander entfernt waren. Zwiſchen dieſen Linien ſind, $4^1/_2$ Fuß von ihnen entfernt, kürzere Querlinien. Im obern Spiele war über der Linie der letzten Öffnung bis zur obern Giebelmauer keine weitere Querlinie gezogen. Im untern Spiele gab es deren noch weitere 9 je 2 Fuß voneinander entfernt, die kurze Chasses (chasses courtes) hießen. Dafür gab es im obern Spiele

die Linie O P, gleichlaufend mit der langen Mittellinie, von den Franzoſen „raye de passe," im Grundriſſe „Pfeil" genannt. Sie diente, den Raum zu bezeichnen, bis wie weit der Ball beim Aufſchlagen kommen durfte. Kam er nämlich in den ſchmalen Raum zwiſchen Pfeil und Mauer, vor der Grille, ſo brauchte ihn der Spieler nicht anzunehmen und zurückzuſchlagen.

Das Ballſpiel im Ballhauſe war zweierlei Art, entweder ein bloſes Hin- und Herſchlagen oder eine ordentliche Partie. Die erſtere Art, das Pelotiren, beſtand darin, daß 2 Spieler, der eine an die untere, der andere an die obere Quergalerie tretend, ſich den Ball mit der Rakete gegenſeitig zuſchlugen. Die Kunſt beſtand hierbei darin, den Ball ſo lange als möglich in der Luft zu erhalten, ohne daß er zur Erde kam. Dieſes Pelotiren war im Ballhauſe nur ein Nebenſpiel zur Unterhaltung. Die Spielenden mußten nach den Geſetzen des Ballhauſes abtreten, ſobald andere eine ordentliche Partie ſpielen wollten. Dieſelbe wurde entweder von 2, 3 oder 4 Perſonen geſpielt, nie von mehreren und zwar ſpielte einer mit einem oder einer mit zweien oder zwei gegen zwei. Jede Partie hatte 6 oder 8 Spiele, je nachdem es zuvor ausgemacht war. Jedes Spiel hatte 60 Punkte und jeder Treffer und jeder Fehler zählte 15 Punkte. Wenn 2 eine Partie ſpielen wollten, ſo ward durch die Rakete geloſt, wer zuerſt im untern oder im obern Spiele ſein ſollte, weil der Stand im erſteren vorteilhafter war als im letztern. Beim Loſen warf einer die Rakete in die Höhe und indem ſich dieſelbe in der Luft etlichemal drehte, riet der andere „rechts" oder „links." Fiel ſie ſo, daß die Seite, welche er geraten hatte, oben lag, ſo hatte er zuerſt den beſſern Stand im untern Spiele, im andern Falle trat er ins obere Spiel. Ein Marqueur trat in die Galeriethür des untern Spiels, bei F mit einer Rakete in der Hand, um die auf ihn zufliegenden Bälle abzuwehren. Er mußte ein ſcharfes Auge, einen ſchnellen Blick und viel Aufmerkſamkeit haben, um genau und richtig angeben zu können, wie der Erfolg des Schlages geweſen war. Er verzeichnete alsdann auf dem Fußboden die gewonnenen Punkte mit Kreide. Im Grundriſſe iſt dies bei F angedeutet. Die bogenförmigen Linien bedeuten die Partien, die Mittellinie, welche die Bogen ſchräg durchſchneiden, ſonderte die von dem einen und dem andern gewonnenen Spiele ab, und die gewonnenen Spiele wurden durch kleine Striche in den Bogen angemerkt.

Der Spieler im untern Spiele hatte den Ausſchlag (le service). Ein flacher Korb voll Bälle ſtand bei B auf der Bruſtlehne der untern Gallerie (ſ. Abb. 22, B F), und wenn dieſe fehlte, bei D auf der Bruſtlehne der letzten Öffnung der Seitengalerie. Der Spieler nahm einen Ball, trat in die Gegend von S, warf ihn mit der linken Hand in die Höhe und ſchlug ihn mit der rechten vermittelſt der Rakete ſeinem Gegner im obern Spiele, bei T, zu. Dieſes Ausſchlagen mußte aber ſo geſchehen, daß erſtens der Ball auf irgend eine Stelle des Galeriedaches im obern Spiele, alſo von G—L oder von L—N, auftraf, und zweitens von da herabſpringend jenſeits der Linie der letzten Öffnung und links vom Pfeile, nämlich in dem Raum K L O P, zur Erde kam oder kommen würde. Wenn der Ball beim

Ausschlagen nicht auf das Galeriedach im obern Spiel traf oder beim Abspringen nicht in den erwähnten Raum kam, so war der Gegenspieler nicht verbunden, ihn aufzufangen und zurückzuschlagen. Machte der ausschlagende Spieler diesen Fehler einmal, so war der Ausschlag blos ungiltig. Er nahm dann einen andern Ball und schlug zum zweiten Male aus. Machte er aber den Fehler wieder, so verlor er 15 Punkte. Hatte der ausgeschlagene Ball wohl das Galeriedach im obern Spiel getroffen, kam aber in den Raum rechts vom Pfeil vor der Grille herab, so war der Ausschlag auch ungiltig, brachte aber, auch wenn es mehrmals hintereinander sich traf, dem ausschlagenden Spieler keinen Verlust. Wer den Ball, sei es beim Ausschlagen oder im Verlauf des Spiels nicht über das Seil, sondern unter dasselbe in das Netz schlug, verlor 15. Wer ihn aber so schlug, daß er durch die Lichtöffnungen hinausfliegen würde, wenn ihn nicht die verhängenden Netze oder die Säulen aufhielten, der verlor ebenfalls 15. Der Ausschlag konnte übrigens auf mehr als eine Art gemacht werden, und geübte Spieler wechselten gern damit ab, um dem Gegner desto mehr Schwierigkeiten zu bereiten. Sehr gewöhnlich war die Art, daß der Spieler den Ball gegen die obere Giebelmauer schlug, so daß er von da auf das Galeriedach und von da auf den Boden sprang. Eine andere Art war, daß der Spieler den Ball gleichsam im Kernschuß gegen das Dach der Seitengalerie, etwa von S nach H, von wo dann der Ball heftig auf den Gegenspieler in T sprang. Am schwierigsten hatte es der Gegner im Zurückschlagen des Balles, wenn dieser vom Dach der obern Galerie fast senkrecht herabkam, weil der Spieler dann keinen Platz hatte, so auszuholen, daß der Ball im flachen Bogen in das untere Spiel geschlagen werden konnte. Er war genötigt, den Ball von unten her zu fassen, also im hohen Bogen zurückzuschlagen. Einen solchen Ball aber konnte der Spieler im untern Spiele leichter beurteilen und nach Belieben wieder schlagen, als einen, der im flachen Bogen nur knapp über das Seil weg angeflogen kam. Solche, gleichsam „geschossene" Bälle, waren die schlimmsten für den, der sie annehmen und zurückschlagen sollte.

Der Spieler im obern Spiele, in der Gegend von T stehend, mußte den richtig ausgeschlagenen Ball wieder ins untere Spiel zurückschlagen, bevor derselbe zum zweitenmale, d. h. nach dem ersten Aufsprunge, wieder den Fußboden berührte. Er konnte ihn also entweder gleich im Fluge fassen, oder wenn er vom Giebeldache absprang oder auch noch, wenn er schon auf den Boden gekommen war und wieder aufsprang. Versäumte der Spieler aber auch diesen Augenblick und der Ball berührte zum zweitenmale den Boden, so sagte man „der Ball hat eine Chasse gemacht," und der betreffende Spieler verlor damit 15 Punkte. Der Spieler im untern Spiele schlug ihm einen neuen Ball zu. Hierbei ward aber immer vorausgesetzt, daß das 2. Auftreffen des Balls auf den Boden jenseits der Linie der letzten Öffnung, also im obersten Viertel des Spielplatzes U V N L geschah. Erfolgte es diesseits, entweder weil der Ball nicht stark genug oder auch zu stark ausgeschlagen war, so daß er von der obern Giebelmauer zu weit zurücksprang, so gereichte die Chasse, die der Ball machte, dem Spieler im

untern Spiele zum Schaden. Er verlor zwar nicht dadurch 15, aber sobald 2 Chassen ihm entgegen gemacht waren, so wurden die Plätze gewechselt, er mußte in das obere Spiel treten und sein Gegner trat in das vorteilhaftere untere Spiel. Schlug der Gegner im obern Spiel den Ball in das untere zurück, so mußte ihn der hier stehende Spieler aus dem Fluge oder aus dem ersten Aufsprunge wieder ins obere Spiel schlagen. Verfehlte er dies, und der Ball berührte zum zweitenmale den Boden, machte also eine Chasse, so gereichte dies dem betreffenden Spieler nur insofern zum Schaden, als 2 Chassen, die gegen ihn gemacht wurden, ihn seines Standes im untern Spiele verlustig machten.

Jeder Spieler hatte noch mehrere andere Treffer des in sein Gebiet kommenden Balles abzuwehren, nämlich auf gewissen Linien und in gewissen Öffnungen. Bezüglich der ersteren wurden unter den verschiedenen Querlinien im unteren Spiele zwei bestimmt, über welche der Gegner im oberen Spiele den Ball beim 2. Auftreffen auf dem Boden hinwegbringen mußte und zwar nach bestimmter Folgeordnung, z. B. die 1. bestimmte Linie wäre die Nummer 4, die andere die Nummer 6, so mußte der Schlag, der auf Nr. 4 gezielt war, vorangehen und der auf Nr. 6 gezielte folgen. Sah nun der Spieler im unteren Spiele den Ball ankommen, den der Gegner auf die bestimmte Linie richtete, so mußte er in dem Augenblicke beurteilen, ob der Ball mit dem 2. Sprunge über die Linie hinauskommen würde oder nicht. Im ersten Falle mußte er ihn vor dem 2. Auftreffen, entweder aus dem Fluge oder aus dem ersten Sprunge zurückschlagen. Gelang ihm dies, so verlor der Gegner deshalb noch nichts, sondern sein Bemühen, 15 Punkte zu gewinnen, war für diesmal vereitelt. Gelang es ihm nicht, den Ball zur rechten Zeit zurückzuschlagen, so daß dieser wirklich sein 2. Auftreffen unterhalb der bestimmten Linie vollendete, so hatte der Gegner diese Chasse, also 15 Punkte gewonnen. Im anderen Falle, wenn der Spieler im unteren Spiele aus dem Fluge des Balles urteilte, daß er sein 2. Auftreffen nicht unterhalb der bestimmten Linie machen würde, hütete er sich wohl, den Ball zurückzuschlagen, sondern sah es ruhig an, wie der Ball den Fehlsprung machte; denn der Gegner verlor dann 15 Punkte, ohne daß er sich zu bemühen brauchte. Die bestimmte Folgeordnung war hierbei nicht zu vergessen. Waren z. B. die beiden Chassen Nr. 4 und Nr. 6 in der genannten Ordnung bestimmt und der Gegenspieler zog die erstere, so half es ihm nichts, wenn der Ball unterhalb Nr. 6 zum zweitenmale auftraf, aber oberhalb Nr. 4. Er hatte dann doch die Chasse Nr. 4, die er machen sollte, verfehlt und verlor 15. Wenn der Ball beim 2. Auftreffen auf die gegebene Linie selbst auftraf, so war der Schlag ungiltig und mußte wiederholt werden.

Hatte das Ballhaus eine untere Gallerie, so war die ganze Öffnung derselben zu verteidigen. Der Gegner im oberen Spiele gewann 15, wenn es ihm gelang, den Ball in diese untere Gallerie zu schlagen. Dies konnte geschehen 1. geradezu (coup de dédans simple) durch Abprallen von der Hauptmauer in der Gegend zwischen A und X, wodurch der Ball in schräger

Richtung von der rechten zur linken in die Öffnung der unteren Galerie flog; 2. ohne Abprellen, aber in schräger Richtung, in die Ecken z. B. etwa in der Richtung K A (coup de brèche); 3. durch Anprellen an die Mauer C D der Seitengalerie, die hier bis ans Galeriedach ging, also 17 Fuß hoch war, wodurch der Ball in schräger Richtung von der linken zur rechten in die Galerie flog (coup de cavasse). Für den unteren Spieler war dieser Schlag schwer abzuwenden, weil der Ball von seiner linken Seite hereinsprang. Wer nun, wie gewöhnlich, die Rakete mit der rechten Hand führte, mußte mit verwendeter Hand, das Gesicht gegen C gekehrt, schlagen, um den Ball zu fassen. Besser war es, wenn er die Rakete mit der linken wie mit der rechten Hand zu führen wußte.

Fehlte im Ballhause die untere Galerie, so waren dafür an der Giebelmauer 2 Stellen zu verteidigen, nämlich das „Loch" unten am Fußboden in der Ecke bei A (s. Abb. 23 G) und das Brett bei C. Schlug der Gegenspieler seinen Ball in das Loch und traf er im Fluge das Brett, was sich durch den Schall bemerkbar machte, so gewann er 15 Punkte. Im oberen Spiele waren dagegen zu verteidigen das Fenster N, la grille genannt (s. Abb. 23 C), und die letzte Öffnung der Seitengalerie J K. Schlug der Spieler aus dem unteren Spiele den Ball so, daß er in eine dieser Öffnungen flog, so gewann er 15 Punkte. Weiter galt, daß im oberen Spiele die letzte Öffnung der Seitengalerie dem unteren Spieler einen Gewinn von 15 Punkten brachte, wenn sein Ball dahinein schlug, aber nicht umgekehrt. Denn der Gegenspieler aus dem oberen Spiele gewann keinen Punkt, wenn sein Ball in die letztere Öffnung des unteren Spiels einschlug. Der Ball machte nur seine Chasse in der Galerie.

Das ganze schöne Spiel war ein fortgesetztes Bemühen jedes Spielers, den Ball in das Gebiet seines Gegners zu schlagen und von seinem eigenen Gebiete abzuwehren, ein lebhafter Kampf beider Teile, den Ball nicht bei sich bis zum zweiten Sprunge kommen zu lassen. Dadurch wurde Augenmaß, Biegsamkeit und Schnelligkeit vortrefflich geübt und nicht nur die Kräfte des Körpers, sondern auch die des Geistes in Thätigkeit gesetzt.

Spielten 2 gegen 2, so pflegte im untern Spiele der Erste in der Gegend zwischen A und B (s. Grundriß) zu stehen und die Bälle abzuwehren, die in die untere Galerie gerichtet waren. Der Zweite als Sekundant pflegte sich zwischen D und E zu stellen, um die Bälle von der letzten Öffnung der Seitengalerie abzuhalten. Der Erste im oberen Spiele stellte sich in die Gegend zwischen T und K, er deckte die letzte Öffnung des oberen Spiels. Der Zweite, der Sekundant, hielt sich am Fenster (la grille) und an dem Tambour auf, um die Bälle, die dahin kamen, in Empfang zu nehmen. Die beiden Ersten standen sich also ungefähr diagonal gegenüber, desgleichen auch die Zweiten. Wenn ein Ball kam, den beide Parteien abwehren konnten, so rief einer dem andern bei Zeiten zu: „für mich!" oder „für Sie!", damit nicht beide einander entgegen liefen und sich gegenseitig hinderten.

Garſault fügt in ſeiner ſchon erwähnten Schrift noch an, daß unter der Regentſchaft des Herzogs von Orleans, geſt. 1723, das Schlagen des Volanten, des Federballes ſtatt des gewöhnlichen Balles ſehr im Schwunge war, daß es ſein Lieblingsſpiel geweſen ſei. Bis auf 8 Perſonen konnten hierbei zugleich ſpielen, jedoch bei 4 oder 6 ſpielte es ſich am beſten. Man bediente ſich leichter Raketen und Volanten, die unten 2 Zoll im Durchſchnitt hatten und deren Federn $3^1/_2$ Zoll hoch waren. Zum Ausſchlage bediente man ſich auch eines beſonderen Schleudergerätes, der Manivelle.

Ein anderes ſehr altes und beliebtes franzöſiſches Spiel heißt le mail. Bei demſelben trieb man nach beſtimmten Regeln Kugeln, die etwas größer waren als große Billardbälle, in einer beſonders hergerichteten, mit Schranken eingefaßten langen Bahn mit einem Schlägel (mail) fort nach einem Ziele. Schon Karl V. (1364—80 regierend) ſah ſich genötigt, dasſelbe zu verbieten, weil man es durch hohe Gewinneinſätze zu einem Haſardſpiele gemacht hatte. Es geriet aber trotzdem nicht in Vergeſſenheit. Ludwig XIV. (1643—1715) ſpielte es gern und mit ihm ganz Paris. Es war damals das Spiel der großen Herren. Der König hatte ſeinen beſonderen „portemail“, der ihm die erforderlichen Werkzeuge herbeitrug. Auch in machen Provinzen Frankreichs, ſo in der Provence und Languedoc, wurde es ſehr geſchätzt.

Man fand überall öffentliche Spielbahnen mit einem Meiſter und Gehilfen. Das Mailſpiel kam aus Paris auch nach England, und Jakob I. (1603—1625) liebte es und empfahl es als ein fürſtliches Vergnügen. Noch früher, 1598 ſagt der engliſche Schriftſteller Robert Dallington in einer Anleitung zum Reiſen: „Unter allen Exercitien in Frankreich ziehe ich keins der Paille-Maille vor, weil es guten Anlaß und Gelegenheit zur Unterhaltung gewährt, nicht anſtrengend iſt und einem Herrn wohl anſteht.“ Um dieſe Zeit muß das Spiel in London noch unbekannt geweſen ſein; denn er fährt gleich nachher fort: „Ich wundere mich, daß man unter den vielen läppiſchen und affenmäßigen Spielen, die man aus Frankreich herüber gebracht hat, nicht auch dieſes in England einführte.“ In England ſcheint die Sitte jedoch nicht lange vorgehalten zu haben; denn eine Schrift aus dem Jahre 1670 nennt die Paille-Maille ein Spiel, das früher in der langen Allee bei St. James üblich geweſen ſei. Dagegen weiß man auch, daß Karl II. (1660—85) es noch leidenſchaftlich liebte. Das Mailſpiel war ein für die Geſundheit ſehr zuträgliches Spiel, und man empfahl es als ſehr wirkſam gegen alle Arten von Rheumatismus. Es übte Hand, Arm und Augenmaß ungemein, verlangte eine genaue Richtung der Kraft, ſichere, feſte Haltung des Körpers bei aller Kraftäußerung. Zur Zeit iſt es in Frankreich in Vergeſſenheit geraten; denn das Schulſpiel, das man jetzt als Mailſpiel treibt, hat mit dem alten Mail wenig Verwandtſchaft. Die hierzu erforderliche Bahn war 3, 4, oder mehrere hundert Schritte lang, ganz eingeebnet und mit Flußſand beſtreut. Damit die Kugeln nicht ausweichen konnten, waren zu beiden Seiten der Bahn mit Maßſtrichen verſehene Holzſchranken. An jedem Ende der Bahn ſtand ein

kleiner eiſerner Bogen, durch welchen die Kugeln getrieben werden mußten. Auch legte man die Bahn hufeiſenförmig an, ſei es, um auf der zweiten gleichlaufenden Bahn ſich zum Ausgangspunkte zurückſpielen zu können, oder um eine umſo längere Bahn zu erhalten. Um erfreulichen Schatten zu erhalten, pflanzte man zu beiden Seiten der Bahn Bäume an. Die ſo entſtandenen Alleen ſind oft heute noch weithin leuchtende Zeugen dafür, wo einſt das vortreffliche Mailſpiel Zerſtreuung ſuchende Menſchen erfreute.

Zum Spiel ſelbſt benutzte man aus Buchsbaum gedrehte 180—200 Gramm ſchwere Kugeln, bei welchen es ganz beſonders darauf ankam, daß ſie überall von gleicher Dichtigkeit waren, damit der Schwerpunkt genau in der Mitte lag. Als noch in Frankreich die Mailpartien um bedeutende Summen Geldes geſpielt wurden, bezahlte man vollkommene Kugeln ungemein teuer. Ein geſchickter Mailſpieler, Bernhard mit Namen, kaufte in Aix einſt von einem Händler eine von andern verſchmähte Kugel für 15 Sous. Dieſelbe bewährte ſich ſo vorzüglich, daß von dem folgenden Beſitzer für dieſelbe 100 Louisd'or geboten wurden. Die Kugeln wurden, wie ſchon erwähnt, mittelſt eines Schlägels fortgetrieben. Derſelbe beſtand aus der Maſſe, die gewöhnlich noch einmal ſo ſchwer war als die Kugeln, alſo etwa 400 Gramm, und aus einem Stiele. Die Maſſe war tonnenförmig aus dem Holze der immergrünen Eiche gedreht, an beiden Enden, um das Spalten zu verhindern, waren eiſerne Ringe angelegt, die jedoch, um Beſchädigungen der wertvollen Kugeln vorzubeugen, nicht bis zur Schlagfläche vortreten durften. Genau in der Mitte der Maſſe war das Loch für den aus zähem und biegſamem Stechpalmenholze gefertigten Stiel. Derſelbe lief vom oberen, etwa 2 *cm* ſtarken Ende verjüngt fort bis ins Loch der Maſſe, wo er gut befeſtigt war. Die Länge des Stieles hatte Hüfthöhe des Spielers oder reichte auch bis zur Achſelgrube desſelben.

Galt es die Kugel fortzuſchlagen, ſo hatte der Spieler dieſelbe vor ſeinen Füßen liegen, der Schlägel wurde aber mit beiden Händen, die linke Hand über der rechten, am oberen Ende des Stieles gefaßt. Der Spieler neigte ſeinen Körper etwas vorwärts und beim Ausholen, wobei die Maſſe des Schlägels bis zur Höhe der Schulter gehoben wurde, drehte er ſich im Kreuze nach der Rechten zu etwas rückwärts und beim Schlagen eben ſo zurück zur Linken, um die Wucht des Schlages zu erhöhen. Es galt eben, die Kugel mit voller Kraft ſo zu treffen, daß ſie in gerader Linie der Bahn entlang davonrollte. Der eben ſchon erwähnte Bernhard ſchlug ſeine berühmte Kugel entlang auf ebenem Boden und bei Windſtille 405 Schritte in beſtimmter Richtung. Zum Durchtreiben der Kugel durch den Bogen nahm man eine eiſerne Kugel, die man zuvörderſt auf die Stelle der ſeinigen ſetzte, ſodann bediente man ſich eines beſonderen ſchaufelartigen Werkzeuges. Über die verſchiedenen Spielweiſen gab es eine große Menge von Regeln und einzelnen Beſtimmungen. Wie GutsMuths mitteilt, gab es 4 Betriebsweiſen des Spiels:

1. ohne Parteien, auf eigene Rechnung (au rouet), wobei jeder Spieler für ſich und ſeine Rechnung ſpielte. Nach einer gelosten Reihenfolge

ſchlug jeder Spieler ſeine Kugel, jeder zählte ſeine Schläge und derjenige, welcher mit den wenigſten die Kugel durch den Bogen am Ende brachte, hatte gewonnen.

2. mit Parteien (en partie). Die Spieler teilten ſich in zwei Parteien und jeder derſelben ſpielte ſeinen Ball zu Gunſten derjenigen, zu welcher er gehörte. Die Partei, die mit den wenigſten Schlägen ihre ſämtlichen Kugeln durch den Bogen rollte, gewann.

Bei beiden Arten konnte man auch eine beſtimmte Anzahl von Schlägen feſtſetzen, mit welchen jeder ſeine Kugel bis vor den Bogen bringen, d. h. zum Durchgange ſtellen ſollte. Gewöhnlich ſetzte man 3 bis 4 Schläge zum Durchgange. Derjenige, welcher ſeine Kugel nicht mit der ausgemachten Zahl von Schlägen an das Ziel bringen konnte, war außer Spiel; derjenige aber, der ſie mit weniger Schlägen dahin brachte, mußte ſie wieder eine beſtimmte Zahl von Schritten: 30, 40, 50 zurücktragen und ſie von da nochmals ſchlagen. Es galten aber außerdem noch folgende Regeln: a) man konnte ſeine Kugel, wenn ſie zum Schlagen unbequem, vielleicht in einer Vertiefung lag, durch eine kleine Unterlage von Sand u. dergl. zurechtlegen, ſelbſtverſtändlich weder vorwärts noch rückwärts; b) wer ſeine Kugel beim Schlagen fehlte, verlor dieſen Schlag, da auch der Fehlſchlag mitzählte; c) zerbrach der Schlägel oder riß ſich die Maſſe vom Stiele los, ſo ward der Schlag nicht mitgezählt, wenn das abgebrochene Stück noch hinter der Kugel lag, im anderen Falle wurde der Schlag gezählt; d) jeder, der zuerſt zum Durchgange, an der vor dem Bogen dazu gezogenen Querlinie ankam, konnte ſeine Kugel durchtreiben, ohne erſt auf die andern zu warten, die noch zurück waren; e) derjenige, deſſen letzter Schlag die Kugel zufällig durch den Bogen brachte, mußte ſie wieder auf die Stelle des letzten Schlages zurücktragen und nochmals ſchlagen; f) lag beim Durchlaufen die Kugel eines Genoſſen im Wege, ſo durfte ſie nicht weggenommen werden, ſondern man mußte ſehen, wie man trotzdem ſein Ziel erreichte; g) war die Kugel einmal durch den Bogen gelaufen, ſo galt ſie als durchgelaufen, wenn ſie auch durch irgend einen Zufall wieder zurücklief; h) ſtieß man beim Durchlaufen auf die noch nicht durchgelaufene Kugel eines andern und trieb ſie durch, ſo galt auch dieſelbe für richtig durchgebracht;

3. mit ſtarken Schlägen (aux grands coups). Bei dieſer Betriebsweiſe ſpielten in der Regel nur zwei mit einander und es kam darauf an, die Kugel mit einem einzigen Schlage oder mit einer im voraus ausgemachten Zahl von Schlägen ſo weit wie möglich zu treiben. Fühlten ſich die Spieler ungleich in der Behandlung der Bälle, ſo ließ ſich auch der Schwächere etwas vorgeben. Stieß die Kugel des zweiten Schlägers an die ſchon fortgeſchlagene des erſten, ſo hatte jene gewonnen, auch wenn ſie hinter dieſer liegen blieb;

4. mit Spitzfindigkeiten (à la chicane) ſpielte man Mail außerhalb einer hergerichteten Spielbahn, nämlich im Felde, in Alleen, auf Wegen, überall, wo es ſich thun ließ. Hierbei war man gezwungen, die Kugel ſo zu nehmen, wie ſie lag, eine Verbeſſerung ihrer Lage war daher

(jeu de ballon) bedient man sich einer aufgeblasenen, mit Leder überzogenen Blase. Um den Ball zu werfen und ihn zurückzuschicken, bedienen sich die Spieler der Raketen, die aus einem oval gebogenen mit einem Stiel oder Handgriff versehenen Holzrahmen bestehen, dessen Inneres mit einem ausgespannten netzartigen Geflecht versehen ist.

Für alle Spiele gelten fast gleiche Regeln — nur das Spielmaterial ist ein verschiedenes, nämlich folgende: 1. Jeder vom Spieler geworfene und diesseits der Mittellinie niederfallende Ball zählt für die gegnerische Partei 15, dies gilt auch für jeden über die Grenze geworfenen Ball. 2. Jeder Spieler, der den Ball über die seitlichen Grenzen schleudert, verliert für seine Partei 15 Punkte, dasselbe ist der Fall, wenn ein Spieler den Ball, um ihn zurückzuschleudern, zweimal schlägt, oder wenn er einen seiner Partner trifft. 3. Jeder Ball, welcher über die Grenzen des Feldes hinauskommt, gibt 15 Punkte zu Gunsten der Partei des andern Feldes. Ein Spiel hat gewöhnlich 8 Gänge und jeder Gang zählt 60 Punkte. Immer zählt man von 15 zu 15.

Sind die Spieler auf den beiden Feldern verteilt, dann entscheidet zunächst das Los, welche Partei das Werfen zu beginnen hat. Trifft es z. B. die Partei B, so wirft ein Spieler derselben den Ball und die Stelle, an welcher derselbe das erstemal den Boden berührt, zeichnet der Unparteiische, wie schon angedeutet, als erste Sprunglinie (la première chasse oder chasse à la corde) mit Absteckungspfählen an. Man fängt immer eine Partie mit der Feststellung der ersten „chasse“ an, selbst wenn der Werfer den Ball nicht über die Mittellinie hinaus oder über die Grenzlinien werfen würde. Alsdann wirft der Werfer seinen Ball ein zweitesmal, indem er den Gegnern durch eine Armbewegung oder durch den Ruf „Ball“ zuvorkommt. Diese bemühen sich, den Ball zurückzuschicken, ihn aus einem Felde in das andere zu bringen, bis zu dem Augenblicke, da ein Spieler nicht zeitig genug erscheinen kann, um den Ball weiter fortzuschleudern, bevor er auf den Boden kommt oder bevor er zum zweitenmale aufschlägt. Nunmehr wird der Ball durch den Spieler des einen oder des andern Feldes aufgehalten. Der Unparteiische beeilt sich, auf der Grenze, gegenüber dem Orte, wo der Ball angehalten wurde, einen Absteckungspfahl zu setzen. Dann gibt es zwei Sprunglinien (deux chasses), da die erste durch Übereinkommen an die Mittellinie gesetzt wurde. Die Spieler wechseln die Felder, wenn sie sich über diese Linien nicht einigen können. Ein Spieler von der Partei A wirft nun den Ball, und ist er geschickt, nach den schwächsten und wenig behüteten Stellen. Es ist von Interesse, daß er nicht wieder zurückkommt; denn nachdem er einigemale getroffen worden ist und ein Spieler der Partei B würfe ihn endgiltig über die erste „chasse“ hinaus, so würde derselbe für seine Mitspieler 15 Punkte gewinnen. Damit wäre die erste chasse gespielt, in gleicher Weise wird dann zur zweiten vorgeschritten. Alsdann werden zwei andere chasses festgestellt.

Es können sich aber für die Berechnung folgende Fälle ergeben: 1. Das Feld B hat 2 „chasses“ gewonnen, es besitzt 30 Punkte, das Feld A

eine Grenzlinie zu ziehen, damit das Spiel nicht ins Unbestimmte gerate. In dieser Gestalt bildet das Ballspiel mit der Handtrommel die Grundform der Ballspiele, es steht alsdann nichts im Wege, zum Netzballspiele und zum Langball vorzuschreiten.

Vom Ball mit Freistätten (la grande thèque ou balle au camp) wird behauptet, daß es ein altes, aber aus der Mode gekommenes französisches Spiel sei, welches, wie die meisten englischen Spiele in freier Luft, in England eingeführt und dort mit Fleiß vervollkommnet worden wäre. Man spielte es noch in Chartres und in der Normandie unter seinem französischen Namen vor einigen dreißig Jahren. Für das Spiel selbst wird ein Raum von wenigstens 3—400 m^2 beansprucht, jede Seite des Fünfeckes hat eine Länge von 5—6 *m*. Der Stock zum Schlagen des Balles soll 60—80 *cm* lang sein. Derselbe wird thèque genannt, daher auch der Name des Spiels. Im übrigen ist das Spiel mit ganz geringen Abweichungen dem englischen Rounders gleich.

Beim jetzigen französischen Mailspiel oder dem Ball mit dem Schlagholze ist ein Raum von 95 : 45 *m* nötig. Die Spieler sind in 2 Parteien, jede zu 11 Mann, geteilt und jeder ist mit einem Schlagholze oder mit einem unten gekrümmten Stocke versehen. Mit diesem Stocke wird die Kugel aus hartem Holze fortgeschlagen. Bei Beginn des Spiels sind die Spieler folgendermaßen aufgestellt:

A ist der Mittelpunkt (s. Abb. 25), von welchem aus das Spiel seinen Anfang nimmt, 1 sind die Malwärter, 3 die vordersten Spieler, 4 die Spieler zur Deckung der Seiten, 5 die vordersten Malwärter.

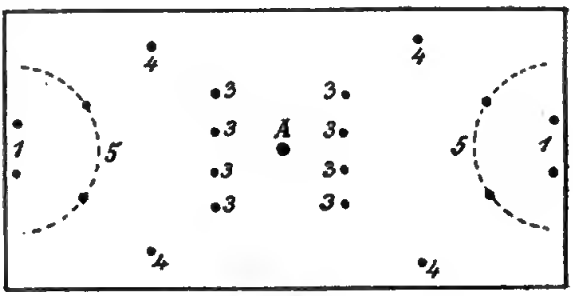


Abb. 25.

Zu Anfang des Spiels liegt die Kugel im Mittelpunkte A, 2 Spieler, von jeder Partei einer, beginnen es damit, daß ein jeder von ihnen, um einem Überfalle zu begegnen, mit seinem Stocke einmal den Boden zu schlagen hat und sodann dreimal den Stock seines Gegners, erst dann dürfen sie den Ball schlagen und zwar ist jeder bemüht, ihn an das feindliche Ziel zu bringen. Während dieser Zeit haben die übrigen Spieler auf dem ihnen von ihrem Spielkönig zugewiesenen Platze zu verbleiben. Ist aber der Ball ins Spiel geraten, so suchen sie ihn aus ihrem Lager in das feindliche zu schlagen. Die Partei, welche innerhalb einer bestimmten Zeit den Ball am öftersten über die gegnerische Grenze bringt, hat gewonnen. Es gilt als Regel, den Stock beim Schlagen nicht bis über die Schultern zu bringen, um Unfälle durch zu heftiges Schlagen zu vermeiden.

La paume au filet ist das englische Spiel Lawn Tennis.

ſeitlichen Grenzen fällt; 2. wenn der Spieler beim erſten Wurf den Ball nicht über die Mittelllinie (la corde) bringt; 3. wenn der Ball nicht über die „chasse“ hinauskommt. Der aus dem gegneriſchen Lager kommende Ball wird, ſei es im Fluge, ſei es nach dem erſten Berühren des Bodens, zurückgeſchleudert. Wenn letzteres nicht ausgeführt werden kann, hält der dem Balle am nächſten ſtehende Spieler denſelben an, und der Unparteiiſche ſteckt auf der Grenze auf der Höhe des Punktes, wo das Anhalten geſchah, einen Abſteckungspfahl. Wenn es 2 chasses gibt, gelten dieſelben Regeln wie beim Langball.

Der Ball wird zurückgeſchlagen mit der Fauſt, mit dem Fuße, überhaupt gleichviel mit welchem Teile des Körpers. Auf alle Fälle iſt es unterſagt, ihn dieſerhalb hintereinander mit 2 verſchiedenen Körpertheilen zu berühren und der Spieler, welcher z. B. den Ball auf den Arm bekommen hat, würde einen Fehler begehen, wollte er ihn mit der Hand oder dem Beine zurückſchleudern, ein Gleiches iſt der Fall, wenn 2 Spieler einer Partei den Ball berührten, ſobald er nicht von der gegneriſchen Partei kommt. Man darf ihn nur mit beiden Händen ergreifen, um ihn beim zweiten Aufſchlagen feſtzuhalten. Jeder Spieler, welcher ſeine beiden Hände zum Empfange des Balles bereit hält, mag er den Ball berühren oder nicht, ihn mit einer Hand oder mit einem anderen Teile des Körpers zurückſchleudern, verliert dennoch dieſerhalb für ſeine Partei 15 Punkte. Die Spieler können jeden Augenblick, ohne einen Fehler zu begehen, in das feindliche Feld eindringen, aber ſie würden dies thun, wollten ſie über die Grenzen des Spielplatzes ſchreiten. Dies iſt nur geſtattet, ſobald der Ball innerhalb der Grenzen zum erſtenmale den Boden berührt und alsdann über die Grenze ſpringt, dann kann ein Spieler hinübergehen, um ihn zurückzuſchicken.

Da die Sprünge des Luftballs größer ſind als die des Balles, ſind die Spieler etwas anders geſtellt als beim Langball. Beſonders ſind die „cordiers“ etwas weiter von der Mittellinie (corde) und die „demi-volées haben ſich in beweglicherer Weiſe nach Bedürfnis dem „foncier“ oder den „cordiers“ zu nähern. Gewöhnlich umwickeln die Spieler die Hand und einen Teil des Armes mit einem zwei Finger breiten Bande, um die manchmal ein wenig harten Stöße des Balles abzuſchwächen.

Der canadiſche Schlagball (la crosse canadienne) iſt dem canadiſchen Spiele „la crosse“ (ſ. oben S. 80) in der Hauptſache gleich. Es wird ein Spielplatz von wenigſtens 60 *m* Länge und 30 *m* Breite verlangt. Derſelbe wird an den 4 Ecken mit Abſteckungsfähnchen begrenzt. Die langen Seiten ſind die „lignes de coté“ und die zwei anderen, kürzeren, die „lignes de but,“ weil ſich hier die Ziele befinden. Dieſelben werden in der Mitte dieſer Seiten durch je 2 Richtungsfähnchen, die 1,80 *m* voneinander entfernt und 1,80 *m* hoch ſind, angedeutet. Von der Mitte jedes Ziels aus wird nach innen ein Halbkreis

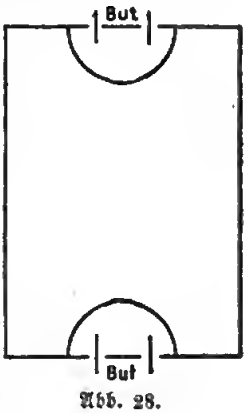


Abb. 28.

zu 1,80 *m* Durchmeſſer geſchlagen, (cercle de but) (ſ. Abb. 28). 2 Parteien zu je 12 Spielern ſind beſtrebt, mit Hilfe des Schlägers den Ball in das gegneriſche Ziel zu bringen. Man eröffnet das Spiel damit, daß man den Ball mitten auf das freie Spielfeld legt. Die Spielkönige nehmen Stellung auf den beiden Seiten des Balles, jeder zwiſchen demſelben und ſeinem Ziele. Sie erheben mit ihren geſtreckten Armen ihre Schläger dergeſtalt, daß ſie mit ihrer Holzſeite den Boden berühren, man nennt dies Kreuzen der Schläger (le croisé), nachher erheben ſie auf das Zeichen eines durch gemeinſchaftliches Übereinkommen gewählten Obmanns ſchnell die Schläger und ſuchen ſich des Balles zu bemächtigen, um ihn in das gegneriſche Lager zu ſchicken. Sobald der Ball berührt worden iſt, können alle Spieler am Kampfe teilnehmen, ihn ſchlagen, aufhalten oder davontragen. Aber im Intereſſe des Spiels ſind ſie gehalten, ſo viel als möglich auf dem Platze zu bleiben, den ihnen der Spielkönig zugewieſen hat. Dieſe Regel wird zur notwendigen Pflicht für den auf jeder Seite zur Behütung des Ziels aufgeſtellten Malwärter. Streiten ſich 2 Spieler um den auf der Erde liegenden Ball, ſo erfordert es die Höflichkeit, daß ſich kein anderer darein miſcht. Wenn es aber einem Spieler gelungen iſt, den Ball mit dem Schläger zu fangen, und derſelbe davonläuft, um ihn ans gegneriſche Ziel zu ſchleudern, dann haben alle ſeine Gegner das Recht und ſelbſt die Pflicht, ihm nachzulaufen, ihm den Weg zu verſperren, jedoch nur unter der Bedingung, nur ſeinen Schläger zu berühren. Iſt der Ball durch Überſpringen der Grenze außer Spiel gekommen, ſo holt ihn ein Spieler mit der Hand zurück und legt ihn inmitten des Platzes, wo alsdann derſelbe mit dem nächſten Gegner ſich ſo verhält, wie für den Beginn des Spiels angegeben iſt.

Eine Partie wird gewonnen, wenn 3 gegen 5 Punkte ſtehen. Eine Partei kann nur dadurch einen Punkt gewinnen, daß der Ball zwiſchen die gegneriſchen Markpfähle am Ziele vom Spielfeld aus hindurch gebracht wird. Ein mit der Hand oder mit dem Fuße hindurchgeworfener Ball zählt nicht.

Das Fußballſpiel iſt in dem franzöſiſchen miniſteriellen Handbuch ebenfalls als Schulſpiel aufgenommen. Die Spielregeln ſind in der Hauptſache die der engliſchen Fußball-Aſſociation, jedoch in Einzelheiten gibt es Abweichungen. So kann die Zahl der Spieler 10—40 ſein, nur muß ſie ſich bei der Teilung in Parteien durch 2 dividiren laſſen, damit gleichzahlige Parteien entſtehen. Der Luftball ſoll oval und im Durchmeſſer 30 : 38 *cm* haben. Der Platz ſoll ein Rechteck von 150 : 60 *m* ſein. Die Malpfähle am Ziele ſollen 5,50 *m* auseinanderſtehen und in einer Höhe von 3—4 *m* über dem Boden durch eine horizontale Schnur, in deren Mitte ein Fähnchen angebracht iſt, verbunden ſein. Über dieſe Schnur iſt, wenn der Stoß ein guter ſein ſoll, der Ball (la barette) hinwegzuſchleudern. Es iſt erlaubt, den Ball auf dreifache Weiſe zu ſtoßen: 1. man ſtößt den auf der Erde liegenden Ball mit dem Fuße in die Höhe, 2. man läßt den mit den Händen gefaßten Ball fallen und ſtößt ihn mit dem Fuße fort, bevor er den Boden berührt, 3. man läßt den Ball auch fallen, aber ſtößt

ihn erst fort, nachdem er seinen ersten Fall gethan hat. Wohl ist es in Frankreich auch erlaubt, den Ball zu fassen, um ihn an das gegnerische Ziel zu bringen, auch können nun die Gegner alles thun, um diese Absicht zu vereiteln, sie können den Weg vertreten, ihn anhalten u. s. w., aber ausdrücklich wird bemerkt, daß es das Herkommen der französischen Höflichkeit fordere, die Verfolgung nicht in einen Faustkampf, ein Ringen von Körper gegen Körper und in einen Wirrwarr ausarten zu lassen, wie dieses nur zu oft geschehe in Ländern mit rohen und ungeschliffenen Sitten. Derjenige, welcher in solchem Falle den Flüchtling erreicht, begnügt sich, den Ball leicht zu berühren und auszurufen: „berührt!" (touché). Sofort hält jeder an, der Ball wird zur Erde gelegt und die Stürmer beider Parteien stellen sich im Halbkreise, Schulter an Schulter, gegenüber, das Gesicht gegen die Mitte und bilden einen Kreis (le cercle). Derselbe verengert sich, jeder stößt den Ball fort so gut er kann, aber es ist untersagt, dabei aus der Reihe zu treten, um ihn mit dem Fuß zu treffen oder ihn mit der Hand zu erfassen, bis daß er aus dem „Gemenge" herausgeschleudert ist.

Wer den Ball, der über die Langseite hinaus geschleudert wurde, zurückholt, stellt sich auf den Punkt, wo dieser die Grenze überflog. Alle seine Partner stellen sich in 2 Reihen, Gesicht gegen Gesicht vor ihm auf, einen lebendigen Gang bildend. Wenn er den günstigen Augenblick erfaßt zu haben glaubt, läßt er den Ball fallen, und einer der seinigen befördert ihn schnell fort, oder er trägt ihn auch nach gemachter Scheinbewegung (Finte) fortlaufend zum Ziele, während seine Gegner die Vorgänge überwachen.

Die Schnitzeljagd (le rallye-paper ou lièvres et lévriers) wird von 4 oder 5 der schnellsten Läufer, die als Hasen (lièvres) gelten und mit einigen Taschen voll Papierschnitzel versehen sind, angetreten. Es wird ein Weg von 7—8 Kilometer, der über Stock und Stein, durch Wald und Wiese, über Graben und Bach, über Mauer und Hecke führt, in Aussicht genommen. Der Weg kann im Umkreise wieder zum Ausgangspunkte zurückführen. Die Hasen hinterlassen durch Ausstreuen von Schnitzeln die Spur ihres Weges, jedoch steht es ihnen frei, um die Nachfolgenden irre zu führen, wo und wann sie wollen, auch falsche Fährten anzudeuten. Jedoch darf dies nicht so geschehen, daß die Spur gar nicht wieder gefunden werden kann, wodurch das Spiel verdorben würde. Eine Viertelstunde später setzen sich die andern Spieler, in diesem Falle die Spürhunde (lévriers) darstellend, zur Verfolgung in Bewegung. Es handelt sich für jeden Spürer darum, der Spur zu folgen, sie wieder zu finden, wenn sie verloren war, ohne Aufschub gemachte Fehler zu verbessern, zu gleicher Zeit ein gutes Benehmen zu bewahren, haushälterisch mit seinem Atem umzugehen und endlich am ersten ans Ziel, d. h. zu den vorausgeeilten Hasen mit den leeren Taschen zu kommen.

Nicht blos in Frankreich, sondern auch in England, wie schon aus dem Namen rallye-paper (= Papier aufheben) folgt, soll die Schnitzeljagd ein sehr gern ausgeführtes Spiel sein.

Die Fahne (le drapeau) ist ein lustiges, Mut und List förderndes Kriegsspiel. Man wählt hierzu 2 Plätze als Heerlager und teilt alle

Mitspieler in 2 gleiche Parteien. Durch das Los wird entschieden, welche davon die Verteidiger der Fahne und welche die Stürmer bilden. Der Hauptmann der Stürmer wählt alsdann einen Ritter, der durch ein äußeres Zeichen kenntlich gemacht wird. Dieser hat das alleinige Recht aus der Zahl der Verteidiger Gefangene zu machen, ohne selbst gefangen genommen werden zu können. Seine Rolle ist, beim Angriff die Stürmer zu beschützen, die Fahne zu nehmen und, wenn nötig, aus dem Kreise der Verteidiger Gefangene zu machen. Andererseits haben die Verteidiger das Recht jeden Stürmer gefangen zu nehmen, ausgenommen den Ritter, während die Stürmer nicht das Recht besitzen, Gefangene zu machen. Ihr einziges Bestreben ist, die Fahne zu erreichen, ohne sich berühren und dadurch gefangen nehmen zu lassen.

Vor Beginn des Kampfes wird noch ein dritter Platz bestimmt, auf welchen sich alle Gefangene zurückzuziehen haben. Der Hauptmann, der Verteidiger der Fahne, pflanzt dieselbe nun 6 oder 8 Schritt vor seinem Lager auf und stellt zu ihr 6 Spieler, die den Stürmern nach allen Seiten hin die Stirne zu bieten haben, den Rest behält er als Ersatzmannschaft im Lager zurück. Alsdann rückt der Ritter an und nachdem er den Fahnenschaft berührt hat, stürzt er sich auf die Verteidiger derselben und ist bemüht, sie fernzuhalten, während der Hauptmann der Stürmer, übereinstimmend mit der Taktik des Ritters, seine Soldaten zum Sturme auf die Fahne losläßt, um sie zu nehmen und ins Lager zu bringen. Dies ist nur möglich, wenn der Stürmende, welcher sie davonträgt, in sein Lager kommt, ohne von einem Verteidiger berührt zu sein. Auch können die Stürmenden die Fahne so in ihr Lager bringen, daß einer dem andern sie zureicht, aber ein Zuwerfen ist nicht gestattet.

Die Stürmer können auch in das Lager der Verteidiger eindringen, und solange sie dort verbleiben, können sie nicht gefangen genommen werden, aber sobald sie es verlassen, erlangen die Verteidiger ihr Recht wieder und können sofort zur Gefangennahme verschreiten. In dem Maße als die Verteidiger als Gefangene verschwinden, kann ihr Hauptmann Ersatz schicken, auch kann er Wechsel eintreten lassen, wenn er findet, daß die Verteidiger zu ermüdet sind. Die Stürmer ersetzen sich selbst und wechseln auch oft ihren Ritter.

Das Spiel ist beendet, wenn die Fahne genommen ist, wobei es ein Hurrah im Lager der Stürmer gibt, oder wenn die letztern die Hälfte ihrer Soldaten verloren haben, ist Siegesjubel im Lager der Verteidiger. —

Am 1. Juni 1888 bildete sich in Frankreich eine Gesellschaft zur Verbreitung der Leibesübungen beim Erziehungswerke, deren Mitglieder bis hinauf in die höchsten und angesehensten Kreise reichen. Ganz besonders will man sein Augenmerk auf die Jugendspiele richten. Im Jahre 1889 besorgte daher die Gesellschaft die Herausgabe eines kleinen Handbuches über Schulspiele und athletische Übungen. Neben der eingehenden Beschreibungen vom Langball, vom französischen Ballonspiel, vom Lawn Tennis, Ball à la crosse (der Ball mit dem Schlägel), vom Fußball und vom canadischen Ballspiel „la crosse“, finden sich auch Empfehlungen der Übungen im Gehen, der Schnitzeljagd, des Schwimmens und Kahnfahrens.

15. England und Schottland.*)

In keinem Lande werden die Bewegungsſpiele mit ſo großer Begeiſterung und ſolcher Vollendung betrieben als in Großbritannien und in den von Angelſachſen bewohnten Teilen von Nord-Amerika. England muß geradezu als das klaſſiſche Land der Spiele bezeichnet werden. Dort pflegen alle Stände und alle Lebensalter die Spiele in freier Luft mit einer Luſt, die zuweilen in eine wahre Spielwut ausartet. An einigen Spielen, wie an Crocket und Lawn Tennis, beteiligen ſich auch Mädchen und Frauen mit großem Geſchick und vieler Anmut. Das Lieblingsſpiel der Knaben und jungen Männer iſt im Sommer Cricket, im Winter Fußball. Der Knabe in der Schule kann den Augenblick nicht erwarten, wo er, mit Schlagholz und Ball ausgerüſtet, ſeine erſten Verſuche macht. Die Gymnaſiaſten von Eton und Harrow benutzen ihre freie Zeit, um auf den prächtigen Raſenplätzen ihres College ſich zu vollendeten Spielkünſtlern auszubilden. Kaufleute, Beamte, Advokaten ſind glücklich, wenn ſie den arbeitsfreien Sonnabend-Nachmittag dem liebgewordenen, kräftigenden Zeitvertreib widmen können. Soldaten aller Waffengattungen ſpielen mit gleichem Eifer auf den großen Spielplätzen, welche auf Befehl der Regierung in der Nähe jeder Kaſerne angelegt worden ſind. Wohin der Angelſachſe auch kommt, ob in ein abgelegenes Alpendorf, um da ſeine Ferien zu verleben, oder nach einer entfernten Kolonie, um Reichtümer zu erwerben, überallhin trägt er ſein Spiel, das ihm unentbehrlich geworden iſt wie das tägliche Brot. So ſchroff ſich auch die einzelnen Stände in den verſchiedenſten Beziehungen gegenüberſtehen, — durch die gemeinſame Liebe zum Spiel in freier Luft werden ſie geeint.

Die Gründe, weshalb die Bewegungsſpiele in England zu ſo hoher Blüte ſich entwickelt haben, ſind mehrfacher Art. Zunächſt wird die Pflege des Spiels durch die eigentümliche Einrichtung gefördert, daß die meiſten Schulen Penſionen (boarding schools) ſind, die ihre Schüler nicht blos unterrichten, ſondern auch beherbergen und ernähren. Der Schuldirektor mußte darauf bedacht ſein, die Kinder außerhalb der Schulſtunden angemeſſen zu beſchäftigen. Um den Übermut und die überſchüſſige Kraft der Jugend in die rechte Bahn zu lenken, war kein Mittel geeigneter, als die Schüler zu kräftigenden, nie langweilig werdenden Spielen zu veranlaſſen. Der engliſche Schuldirektor ſucht auf jede Weiſe, das Intereſſe des Knaben am Spiel zu fördern und zu beleben; er legt bei der Anſtellung eines Lehrers großes Gewicht darauf, ob dieſer gut ſpielen kann. Ein guter Cricketer iſt ihm noch lieber als ein guter Lateinlehrer. Er iſt ferner darauf bedacht, ſich in unmittelbarer Nähe der Schule einen großen Spielplatz zu ſichern. „Denn eine engliſche Schule iſt eher ohne Schulzimmer denkbar als ohne Spielplatz.“

*) Dieſen Abſchnitt hat Herr Dr. Rucktäſchel in Chemnitz bearbeitet. Derſelbe war wiederholt längere Zeit in England und hatte Gelegenheit, die in Frage kommenden Spiele kennen zu lernen.

Ein zweiter Grund für die hohe Blüte der englischen Spiele liegt in der Vortrefflichkeit derselben. Sie sind nicht nur ein vorzügliches Bildungsmittel für den Körper, sondern fördern auch die Ausbildung des Geistes und Charakters in hohem Maße. Sie kräftigen die Lungen und stärken Arme und Beine, sie lehren die Knaben Gewandtheit, List, Geistesgegenwart, Unterordnung unter ein gemeinsames Oberhaupt, vereintes Wirken zu einem gemeinsamen Zweck. Die englischen Spiele besitzen alle Vorzüge, die man dem Spiel überhaupt zuschreibt, in vollem Maße. Dazu kommt, daß dieselben nie langweilig werden. So einfach sie in ihren Grundzügen sind, so abwechselungsreich und interessant sind sie im einzelnen. Jeder Mitspieler muß stets auf dem Posten sein, denn zu jeder Minute kann der Ausgang des Spiels von seiner Aufmerksamkeit oder Geschicklichkeit abhängen.

Das Interesse am Spiel wird noch ganz besonders durch den Wettbewerb der Parteien angestachelt. Meist spielen gleichartige Gemeinschaften gegeneinander: Klub gegen Klub, Schule gegen Schule, Universität gegen Universität, Infanterieregiment gegen Kavallerieregiment, Grafschaft gegen Grafschaft, England gegen Australien. Zur Erhöhung des Interesses werden noch Preise von geringerem oder größerem Werte gestiftet, und der Sieger von Olympia erwarb nicht höheren Ruhm, als der Klub, der den Fußball-Association-Preis sich erringt. Alle Zeitungen singen das Lob des Siegers und schildern in langen Artikeln die Einzelheiten des Wettstreits mit derselben Ausführlichkeit wie Homer die Kämpfe seiner Helden. In der That verdienen diese Spielkünstler unsere Bewunderung mit vollem Rechte; denn es ist geradezu erstaunlich, welchen Grad der Geschicklichkeit, Kraft und Ausdauer sie durch jahrelange, unermüdliche Übung erreicht haben. Hervorragend ist meistens auch das Zusammenspiel der Parteien, von welchem zum großen Teil der schließliche Ausgang des Wettspiels abhängt.

Doch trotz der Beförderung durch die boarding schools und trotz der inneren Trefflichkeit der englischen Spiele hätten dieselben wohl nie diese eminent nationale Bedeutung erlangt, wenn die Spiellust nicht im Charakter des englischen Volkes tief begründet wäre. Denn schon seit Jahrhunderten haben sich die Engländer mit Leidenschaft den Spielen in freier Luft hingegeben. Im Jahre 1457 wurde in Schottland so eifrig Golf gespielt, daß man fürchtete, das für die Landesverteidigung wichtigere Bogenschießen würde infolgedessen vernachlässigt. Einige Jahre später verbot man sogar Fußball, Golf und „andere solche nutzlose Spiele“ (no place be used for futeball, golfe, or other sik unprofitabill sportes). Ja, schon aus den Zeiten der Minnesänger haben wir eine sehr interessante Schilderung, wie man damals sich die Zeit verkürzte. Dieselbe ist von William Fitzstephen, und deren Übersetzung ist aus dem gediegenen Werke Dr. A. Schulz': „Das höfische Leben“ entnommen.

„Außerdem, um mit den Spielen der Knaben von London anzufangen, bringt zur Fastnachtszeit jeglicher Schulknabe seinem Lehrer einen Kampfhahn, und der ganze Vormittag vergeht, indem die Knaben in den Schulen den Kämpfen ihrer Hähne zusehen. Nach Tische zieht die gesamte städtische

Jugend nach einem Platze vor der Stadt zu dem berühmten Ballspiele. Die Schüler der einzelnen Anstalten haben ihre Bälle für sich; jeder der Handwerker hat meist ebenfalls seinen eignen. Die Eltern, die Väter, die Reichen aus der Stadt kommen zu Pferde, die Spiele der Jungen zu sehen und werden in ihrer Weise jung mit den Jünglingen und es scheint in ihnen die Bewegung der natürlichen Wärme wieder erregt zu werden, wenn sie so viel Bewegung schauen und an den Freuden der ungebundenen Jugend teilnehmen. An einzelnen Sonntagen in der Fastenzeit zieht nach Tische „der Jugend frische Schar" zum Felde hinaus auf Streitrossen, auf im Kampf erprobten Rossen, deren jedes „wohl dressirt und gelehrt im Kreise gewandt sich zu drehen." Scharenweise brechen aus den Thoren hervor die nicht für das geistliche Studium bestimmten Söhne der Bürger, ausgerüstet mit Lanzen und ritterlichen Schilden: die Jüngern führen mit Lanzen, denen die Eisenspitze fehlt und die oben gegabelt sind, ein Kriegsspiel auf; sie liefern spielend Feldschlachten und üben sich in ritterlicher Kampfweise.... An den Ostertagen werden gleichsam Schiffskämpfe aufgeführt: an einem mitten im Flusse stehenden Baum wird ein Schild sorgfältig befestigt. In einem Schiffe, das durch vieler Ruderer Kraft und durch des Flusses Strömung schnell bewegt wird, steht hoch auf der Schiffspitze ein Jüngling, der mit der Lanze den Schild treffen soll. Wenn er auf dem Schilde die Lanze bricht und unbewegt stehen bleibt, dann hat er seinen Zweck erreicht, seinen Wunsch erfüllt. Wenn er aber, ohne die Lanze zu brechen, stark anrennt, so wird er in den Fluß geschleudert, das Schiff, durch seine Bewegung getrieben, geht vorüber. Es sind jedoch auf jeder Seite des Schildes 2 Schiffe aufgestellt und in ihnen mehrere Jünglinge, den unglücklichen Kämpfer, der ins Wasser gefallen, zu retten, sobald er das erstemal auftaucht oder eine Blase seine Lage im Wasser verrät. Auf den Brücken, auf Söllern am Flusse stehen die Zuschauer, sehr bereit zum Lachen. An Festtagen üben sich den ganzen Sommer hindurch die Jünglinge im Bogenschießen, Laufen, Springen, Ringen, Steinwerfen, Speerschleudern, Fechten, der Mädchen Zither führt die Reigen bis der Mond erscheint, es wird mit ‚fröhlichem Tanzschritt gestampft die Erde'.... Wenn jener große Teich, der auf der Nordseite die Mauern der Stadt bespült, gefroren ist, dann eilen dichte Scharen von Jünglingen zum Spiele auf das Eis: die einen schlüpfen, indem sie im Anlauf eine schnellere Bewegung gewonnen haben, nachdem der Abstand in Fußen bestimmt, dadurch, daß sie die andere Seite vorstrecken, ein weites Stück durch; die andern machen sich gewissermaßen große Mühlsteine aus Eis zum Sitzen zurecht, den einen Reiter ziehen viele, die voranlaufen und sich an den Händen halten. Bei dieser Hast gleiten sie oft mit den Füßen aus und fallen alle vornüber. Andere sind in ihren Spielen auf dem Eise geschickter. Sie suchen für ihre Füße passende Knochenstücke, Beinknochen von Tieren und binden dieselben unter ihren Schuhen an, und haben in den Händen Stäbe mit scharfen Eisenspitzen, die stemmen sie von Zeit zu Zeit gegen das Eis und gleiten umso schneller über dasselbe hin wie ein fliegender Vogel oder ein aus der Baliste geschleudertes Geschoß. Zuweilen

treffen nach Verabredung aus großen Entfernungen zwei von entgegengesetzten Richtungen zusammen, sie streiten, erheben die Stäbe, schlagen aufeinander, oder einer fällt hin oder gar beide, nicht ohne sich am Körper zu verletzen, da sie auch nach dem Falle durch die Macht der Bewegung weit voneinander hingeschleudert werden und wo der Kopf auf das Eis aufschlägt, da wird er ganz zerschunden, da gibt es ein ordentliches Loch. Meistenteils bricht der Gefallene das Bein oder den Arm, wenn er gerade darauf fällt, aber das Alter verlangt nach Ruhm, die Jugend strebt nach dem Siege, damit sie in wirklichen Schlachten sich umso tapferer bewähre, übt sie sich so in Scheinkämpfen."

Bei den beliebtesten englischen und schottischen Spielen der neuen Zeit handelt es sich darum, einen Ball, eine Kugel oder einen Stein nach bestimmten Regeln an eine bestimmte Stelle zu bringen. Der fortzubewegende Gegenstand wird entweder mit der Hand geworfen wie bei Bowls und Quoits oder mit dem Fuße gestoßen wie bei Fußball, oder — was das häufigste ist — mit einem Stock oder Schlagholz in Bewegung versetzt.

A) England.

1. Cricket*) Das Cricket ist das Nationalspiel der Engländer und wird von ihnen das königliche Spiel, royal game, genannt. Kein andres Spiel vermag das Interesse der ganzen Nation so zu fesseln. Mit atemloser Spannung verfolgen Tausende von Zuschauern die großen Wettspiele (matches), welche in den Sommermonaten abgehalten werden. Mit geradezu wissenschaftlichem Ernste beschäftigt man sich mit den Einzelheiten des Spiels, und man wettet hohe Summen, ob diese oder jene Partei siegen wird.

Das Wort cricket ist ein Verkleinerungswort von dem angelsächsischen crice, welches ein gekrümmter Stab bedeutet und mit dem deutschen Wort Krücke zusammenhängt. Das Spiel ist also nach dem Instrument benannt, mit welchem man den Ball in Bewegung setzt.

Das Wesen des Spiels ist sehr einfach. Auf einem ebenen grünen Rasenplatz stehen zwei Thore A und B (wickets) aus 3 aufrechtstehenden Stäben und 2 wagerecht darauf liegenden Stäbchen. Der Einschenker, ein Spieler der angreifenden Partei, der sich beim Thor B aufstellt, sucht das Thor A mit einem mit der Hand geworfenen Ball zu treffen. Um dies zu verhindern, stellt sich einer von den Verteidigern, der batsman oder Schläger, vor das Thor A und sucht mit seinem Schlagholz (bat) den Ball soweit als möglich in das Feld zurückzuschlagen. Während die Angreifer den Ball zum Einschenker (bowler) oder zum Thor zurückbringen, macht der Schläger seine Läufe (runs) zwischen den beiden Thoren. Auch der zweite Schläger, der sich aber am Thore B aufstellt, macht zu gleicher Zeit mit dem ersten Schläger seine Läufe. Berührt ein Angreifer mit dem Ball eines der Thore, während einer der Schläger noch im Laufe begriffen ist, so wird dieser Schläger außer

*) Cricket. By Hon. E. Lyttelton. London 1890. — Captain Crawley's Handbooks of Out-door games, Cricket, Base-ball and Rounders. London.

Spiel gesetzt (er ist out), und ein andrer von den Verteidigern wird Schläger. Auch wenn der Einschenker den Ball an das Thor A schleudert, oder wenn einer der Angreifer den Ball aus der Luft mit den Händen auffängt, wird der Schläger außer Spiel gesetzt. Wenn alle 11 Schläger außer Spiel gesetzt sind, endigt die erste Partie (1. inning). Die beiden Parteien vertauschen nun ihre Plätze, die Schläger werden zu Angreifern und umgekehrt. Diejenige Partei siegt im ganzen Wettkampf, welche am meisten Läufe ausgeführt hat.

Der Spielplatz (cricket-field) soll eine ganz ebene, kurzgemähte Wiesenfläche von ungefähr 30 *m* Länge und 20 *m* Breite sein, er wird durch bunte Fähnchen abgesteckt und darf während des Spiels von keinem Zuschauer betreten werden. In der Mitte des abgegrenzten Raumes befinden sich die Thore, (Abb. 29) bestehend aus drei rundlichen, 2·5 *cm*

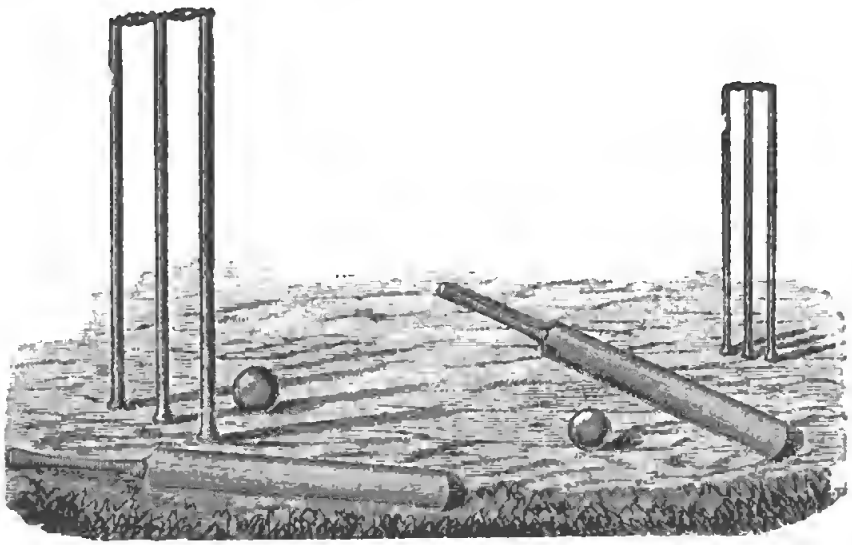
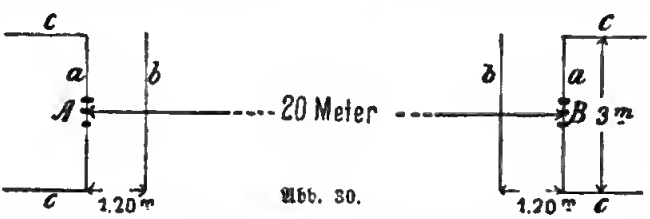


Abb. 29.

starken Pfählen (stumps), die in einer geraden Linie etwa 7·5 *cm* voneinander so aufgestellt sind, daß sie 68 *cm* über dem Rasen hervorragen. Auf den Pfählen liegen zwei Querhölzer (bails) von 10 *cm* Länge so lose, daß sie bei der leisesten Berührung herabfallen. Die beiden Thore sind 20 *m* von einander entfernt. In gerader Linie mit den Pfählen ist mit Kreide oder Kalkwasser eine etwa 3 *m* lange Linie auf dem Rasen angegeben, die bowling crease oder Einschenklinie (s. Abb. 30 a), und rechtwinkelig zu dieser, von den Endpunkten der Einschenklinie aus, gehen die beiden return creases oder Seitenlinien (s. Abb. 30 c).



Diese Linien dienen dem Ballwerfer oder Einschenker als Grenzen. Er muß beim Einschenken einen Fuß hinter die Einschenklinie setzen, sonst gilt sein Wurf nichts. Auch dem Schläger ist durch eine Grenzlinie der Platz fest bestimmt, das ist die popping crease oder Auslauflinie, welche 120 *cm* vor den Thoren und parallel mit ihnen geht (s. Abb. 30 b). Befindet sich der Schläger nicht hinter dieser Linie, wenn der Ball im Spiel ist, so hat die Gegenpartei das Recht, mit dem Ball die Querhölzchen von dem Thor zu stoßen und dadurch den Schläger außer Spiel zu setzen.

Spielgeräte. Außer den schon erwähnten Thoren braucht man einen Ball, der nicht weniger als 165 und nicht mehr als 180 *gr* wiegen soll und dessen Umfang nicht weniger als 23 und nicht mehr als 24 *cm* fein soll. Er ist aus Leder und hart wie Stein. Da er oft mit sehr großer Kraft geworfen wird, schützen sich die Schläger gegen Verletzungen durch lederne Beinschienen (pads) und starke Lederhandschuhe. Das Schlagholz oder die Klappe (Abb. 29) ist aus Holz und ein Meter lang. Das obere Ende ist rund, von geringerem Durchmesser und mit Bindfaden umwickelt, das untere 10 *cm* breit und flach gewölbt.

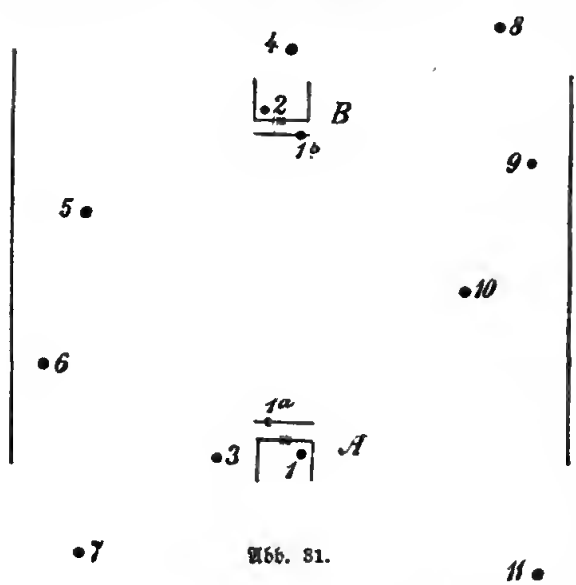


Abb. 31.

Zahl und Aufstellung der Spieler (s. Abb. 31). Jede Partei besteht aus 11 Spielern und einem Unparteiischen (umpire). Meist ist auch noch ein Protokollführer (scorer) da, der jedes fallende Thor und jeden erfolgreichen Lauf auf einer weithin sichtbaren, gewöhnlich vor dem Hauptzelt angebrachten Tafel aufzeichnet. An der Spitze jeder Partei steht ein Spielkaiser (captain), der seinen Leuten je nach ihrer besonderen Geschicklichkeit den Platz anweist. Der Kaiser der angreifenden Partei (fielding side) übernimmt entweder mit einem andern Spieler das Amt des Einschenkers (= 2) oder bestimmt die zwei besten zu Einschenkern (bowlers) und verteilt dann die übrigen Spieler, welche alle die Aufgabe haben, den hin- und herfliegenden Ball aufzufangen oder sobald als möglich an den Einschenker zurückzubefördern, in folgender Weise über den Kampfplatz (field): Unmittelbar hinter das Thor A tritt der Thorwart (wicket-keeper = 1), dessen überaus wichtiges Amt ist, alle vom Schläger der Gegenpartei (= 1 a) nicht getroffnen Bälle zu fangen. Gelingt ihm dies, so versucht er sofort, mit dem Ball in der Hand das Holzpflöckchen von dem Thor zu stoßen. Ist der Schläger zu dieser Zeit nicht in seiner vorschriftsmäßigen Stellung vor dem Thor, so wird er durch das Herunter-

werfen des Pflöckchens außer Spiel gesetzt, und ein anderer seiner Partei muß sein Amt übernehmen. Zur Unterstützung des Thorwarts steht 6 Schritt links hinter ihm der Hintermann (short slip = 3). Wie der Tharwart muß er stets mit der gespanntesten Aufmerksamkeit den mit großer Wucht heranfausenden Ball im Auge behalten. Beide stehen etwas gebeugt da und haben die Hände zum Fangen des Balls bereit.

Auf der rechten Seite (on side) etwas weiter zurück als der Einschenker steht der Schrägan (= 8). Auf der rechten Seite stehen ferner in weitem Kreis herum: der Queran (= 9), Mittenan (= 10), Langan (= 11). In der Verbindungslinie der beiden Thare hinter dem Einschenker steht der Weitab (= 4). Auf der linken Seite (off side) befinden sich der Langab (= 7), der Mittenab (= 6) und der Kurzab (= 5). Doch ist in England die Stellung und Bezeichnung der einzelnen fieldmen nicht immer dieselbe. Manchmal stehen z. B. in dem Teil des Feldes, wo sich der Kurzab aufhält, der point, coverpoint aber auch noch der „dritte Mann."

Das erste Geschäft bei einem Wettspiel ist das Abstecken des Kampfplatzes durch bunte Fähnchen. Hierauf stellen die Unparteiischen die Thare auf und markiren die Einschenklinie und Auslauflinie. Alle diese Anordnungen sind bald getroffen, da nur sehr erfahrene und mit allen Regeln vertraute Spieler zu Schiedsrichtern gewählt werden. Das Las entscheidet, welche von beiden Parteien die Verteidigung des Thors zuerst übernehmen soll. Meist befolgt man dabei den Gebrauch des toss up, das heißt, man wirft ein Geldstück in die Höhe und je nachdem Kopf oder Wappen nach oben zu liegen kommt, beginnt die eine oder andere Partei das Spiel mit dem Schläger. Zwei von den Schlägern nehmen nun sofort mit ihren Schlaghölzern ihren Platz vor den beiden Thoren ein. Die andern Spieler der Tharpartei beteiligen sich zunächst nicht am Spiel, sondern kommen erst nach und nach an die Reihe, im Maße als die Leute ihrer Partei außer Spiel gesetzt werden. Die Angreifer dagegen sind alle von vornherein in Anspruch genommen. Zwei Angreifer bekommen die Aufgabe, den Ball zu schleudern (to bowl), die andern neun, die fieldmen oder Aufpasser, nehmen in der vorherbeschriebenen Weise ihre Plätze ein, und der Schiedsrichter gibt das Zeichen zum Anfang, indem er ausruft: „Spielt! (Play!)". Damit beginnt die 1. Partie (1. inning). Der Einschenker schleudert nun den Ball gegen das gegenüberstehende Thor A. Doch soll er den Ball nicht in gewöhnlicher Weise werfen, sondern ihn sozusagen kegeln, indem er mit dem Arm weit nach hinten ausholt und dann den Ball vorwärts schnellt. Um ihm einen größeren Schwung zu geben, nimmt der Einschenker einen kleinen Anlauf. Indessen darf er dabei nicht vergessen, daß er mit einem Fuße hinter der Einschenklinie stehen muß. Gewöhnlich trifft der Ball einmal auf dem Boden auf, bevor er an den Schläger gelangt. Berührt er den Boden nicht, so war der Wurf ein full pitch oder ein pitcher. Es ist für den Schläger durchaus nicht leicht, den Ball richtig zu pariren, denn er muß nicht nur berücksichtigen, mit welcher Geschwindigkeit der Ball gekegelt ist, sondern auch, wie weit vom Thor und unter welchem Winkel der

Ball auf den Boden auftrifft. Außerdem gebraucht ein geſchickter Einſchenker noch die Liſt, dem Ball eine Drehung mit auf den Weg zu geben (das Effet des Billardſpielers), ſo daß der Ball zwar ſeitwärts vor dem Thor aufſchlägt, trotzdem aber ſchräg abſpringend dasſelbe trifft. Auch kegelt ein guter Einſchenker den Ball nie in einer und derſelben Weiſe, um den Schläger unſicher zu machen und irre zu leiten.

Abſchnitte innerhalb des inning bilden die overs oder Umgänge. Nachdem nämlich der Einſchenker viermal den Ball vom Thor B nach dem Thor A gekegelt hat, ruft der Schiedsrichter: „over!“ Das iſt das Zeichen, daß nun der zweite Einſchenker an die Reihe kommt, doch wirft dieſer den Ball von dem Thor A nach B. Natürlich müſſen nun auch alle anderen Spieler ihren Platz wechſeln. Nur der abtretende Einſchenker bleibt meiſt auf derſelben Seite des Cricketplatzes, um das Amt des Thorwarts zu übernehmen. Beim dritten Umgang wird er dann wieder Einſchenker. Iſt durch das Kampfunfähigwerden des 11. Schlägers die erſte Partie beendigt, ſo tritt eine Pauſe von 10 Minuten ein. Dann beginnt das inning der Gegenpartei.

Einige techniſche Ausdrücke: Die Engländer haben eine ganz entwickelte Terminologie für alle Einzelheiten des Cricketſpiels. Hier ſei davon nur einiges erwähnt. Der Schlag, den der Schläger gegen den Ball führt, heißt hit. Je nachdem der parirte Ball nach der linken Seite (off) oder nach den mit point (Kurzab) oder leg (Schrägan) bezeichneten fieldmen fliegt, heißt der Schlag ein off-hit, oder point-hit oder leg-hit. Fliegt der Ball nach dem cover-point, der auf der linken Seite ſteht, ſo heißt der Ball ein cut. Ein kräftiger Schlag, der den Ball gerade nach dem Einſchenker zurückſendet, iſt ein drive. Wird der Ball von einem fielder mit den Händen aus der Luft aufgefangen, ſo heißt er ein catch oder Fänger. Ein vom Einſchenker gekegelter Ball, der, ohne vom Schläger getroffen zu werden, über das Thor hinfliegt und weder vom Thorwart noch vom Hintermann aufgehalten wird, iſt ein bye u. dgl. m.

Der zweite Schläger (= 1b), der am Thor B ſteht, iſt out: 1. wenn ſein Thor von einem der fieldsmen mit dem Ball berührt wird, während er noch im Laufen begriffen iſt (run out), 2. wenn er den Ball mit der Hand berührt (handled the ball), 3. wenn er abſichtlich einem fieldsman den Weg vertritt (obstructing the field).

Dieſe Spielausdrücke ſind jedem Engländer ſo geläufig, daß ſie oft in übertragenem Sinne angewendet werden. So gebraucht man oft die Redensart: The other side must have their innings in dem Sinne: Man muß die andere Partei an die Reihe oder ans Ruder kommen laſſen. Sehr häufig hört man auch im Alltagsleben bei Streitfragen die Worte: „How is this, umpire? Wie verhält ſich dies, Schiedsrichter?“

Von den zahlreichen Cricket-Klubs, die über ganz England zerſtreut ſind, iſt der angeſehenſte der Marylebone-Club, der in dem berühmten Lord's Cricket Ground im Nordweſten Londons ſeine Wettkämpfe abhält. Die von ihm aufgeſtellten Regeln werden von allen andern Klubs

als Richtſchnur angeſehen. — So ſehr gehört das Cricket zu dem ganzen nationalen Leben der Engländer, daß es von manchen Leuten ſogar zum Lebensberuf erwählt wird. Cricketſpieler von Profeſſion werden von den verſchiedenen Klubs, die durch den Wettkampf mit den beſten Spielern ſich vervollkommnen wollen, engagirt; ſie finden bei Krankheit oder im Alter Unterſtützung aus dem cricketer's fund, den der Marylebone-Club verwaltet.

2. Fußball (football). Obwohl Fußball ſchon vor etwa 5 Jahrhunderten in England geſpielt worden iſt, ſo hat es ſich doch erſt in den letzten 30 Jahren zu dem zweiten Nationalſpiel der Engländer entwickelt. Schon zur Zeit Eduard's III. (1327—1377) war es ſo beliebt, daß das Volk darüber das Bogenſchießen vernachläſſigte. Der König verbot es daher, doch ohne viel damit zu erreichen. Denn von den Schriftſtellern der folgenden Jahrhunderte wird es vielfach erwähnt, z. B. in Shakeſpeare's Comedy of Errors. Im 17. Jahrhundert ſpielte man es auf den freien Plätzen Londons ſo viel, daß man die Einwohner dadurch beläſtigte. Wiederum erging ein Verbot gegen den Fußball. Im Jahre 1795 berichtet Sir John Sinclair in ſeiner Abhandlung über Schottland, daß Fußball eine alltägliche Beſchäftigung der Schulknaben ſei und daß zur Faſtnacht ein Wettſpiel zwiſchen Verheirateten und Unverheirateten ſtattfände, wobei die Verheirateten immer ſiegreich wären. Das Spiel ſtand in ſo hohem Anſehen, daß häufig Wettſpiele mit großem Gepränge und durch einen feſtlichen Umzug eingeleitet wurden, an welchem auch der Bürgermeiſter in voller Amtstracht teilnahm.

Heutzutage wird es vor allem in den Schulen eifrig gepflegt, ja, es iſt faſt überall obligatoriſch eingeführt. Faſt jedem Engländer wird die Liebe zum Fußball von Jugend auf ſo eingeimpft, daß er noch als Mann gern ſelbſt mitſpielt oder wenigſtens mit dem geſpannteſten Intereſſe als Zuſchauer den Spielen beiwohnt. Wie ſehr es jetzt von Erwachſenen geſpielt wird, ergibt ſich aus der Thatſache, daß zu dem Verband engliſcher Fußballvereine nach der Rugby-Methode (Rugby*) Football Union) 290 Vereine gehören. Aber ebenſo blühend ſind die Vereine, die nach den Regeln der Aſſociation ſpielen. Indes bis zum Jahr 1860 wurde Football hauptſächlich nur in den Schulen geſpielt und zwar an den verſchiedenen Schulen nach ganz verſchiedenen Spielregeln.

Im Jahre 1863 kamen Vertreter mehrerer Schulen und Klubs in der Freemasons' Tavern in London zuſammen, um einheitliche Regeln feſtzuſtellen. Doch die Verhandlungen ſcheiterten, weil die Vertreter aus Rugby auf ihren Beſtimmungen beſtanden: 1. Ein Spieler darf mit dem Ball in der Hand an des Gegners Mal laufen, wenn er den Ball aus der Luft oder nach einem einmaligen Auftreffen gefangen hat. 2. Wenn ein Spieler mit dem Ball an das feindliche Mal läuft, ſo darf ein Gegner ihn angreifen, aufhalten, treten, ihm ein Bein ſtellen oder ihm den Ball aus den Händen reißen. Durch dieſe Beſtimmungen gewann das Spiel einen rauheren, wilderen Charakter. Doch die Rugby-Leute behaupteten, dieſe Art zu

*) Rugby iſt eine Stadt in Mittel-England von 9890 Einwohnern. Es hat eine berühmte, 1567 geſtiftete Lateinſchule.

ſpielen ſei allein der echte alte Fußball; denn in den Spielprotokollen aus früherer Zeit fände man häufig die Angaben, daß die Spieler verwundet vom Kampfplatz hätten getragen werden müſſen. Wenn man das Treten und Beinſtellen verböte, würde das Spiel fade und langweilig und böte keine Gelegenheit, Mut, Lebhaftigkeit, Kraft zu entfalten. Die weniger kriegeriſch geſinnten Klubs thaten ſich im Dezember 1863 zuſammen zu der Aſſociation, welche ſich raſch entwickelte und dem Rugby-Spiel bald große Concurrenz machte, beſonders ſeitdem ſie einen Preis „den Challenge Cub“ für denjenigen Klub ſtiftete, der bei großen Wettſpielen (matches) als Sieger hervorgehen würde. Auch die Rugby-Klubs ſchloſſen ſich im Jahre 1871 enger aneinander, indem ſie die Rugby Football Union bildeten und genaue Beſtimmungen aufſtellten, nach welchen ſich alle dem Verband angehörenden Vereine zu richten haben.

a) Rugby-Spiel.*) Als Spielplatz eignet ſich eine ebene Wieſe, auf welcher ein Rechteck von 75 *m* Länge und 50 *m* Breite durch Fähnchen abgeſteckt wird. In der Mitte der kleinen Seite wird das Mal (goal) angebracht, beſtehend aus zwei 4 *m* hohen Malſtangen in einem Abſtande von 6 Schritt voneinander, welche in der Höhe von $3^1/_2$ *m* durch eine Querſtange oder Schnur miteinander verbunden ſind. Außerhalb des Platzes an den beiden Langſeiten liegt die Mark (touch).

Der Ball iſt viel größer als der Cricketball, entweder eiförmig oder kugelförmig, und hat 20 *cm* bis 25 *cm* im Durchmeſſer. Er iſt aus Gummi und mit Leder überzogen und wird am beſten mittelſt einer kleinen Luftpumpe aufgeblaſen.

Das Ziel des Spiels geht dahin, den Ball über die Querſtange des feindlichen Mals mit dem Fuß zu ſtoßen. Die beiden Parteien bilden ſich in der Weiſe, daß zunächſt die beiden Spielkaiſer (captains) gewählt werden. Dieſe wählen dann einer um den andern die Spieler aus der Zahl der Teilnehmer aus. Jede Partei zählt gewöhnlich 15—20 Spieler. Zur Unterſcheidung tragen die beiden Parteien verſchieden farbige Flanellanzüge. Die Spielkaiſer loſen, wer die „Wahl“ haben ſoll. Die Partei nämlich, welcher die Wahl zufällt, kann entweder den erſten Abſtoß oder eins von den beiden Malen wählen. Sind Wind oder Stand der Sonne für die eine Seite des Spielplatzes günſtiger als für die andere, ſo wählt die 1. Partei natürlich die günſtige Seite, muß aber dann der Gegenpartei den erſten Abſtoß laſſen und umgekehrt.

Wenn die Partei aus 15 Mitgliedern beſteht, ſtellen die Spielkaiſer ihre Leute meiſt in folgender Weiſe auf: 9 Stürmer (forwards) (ſ. Abb. 32 = 4, 4′) bilden die 1. Schlachtreihe, es müſſen ſtarke, ausdauernde Spieler ſein, ſie haben die Aufgabe, ſtets dem Ball zu folgen und ihn über das Mal zu ſtoßen. Beſonders im „Treiben“ (dribbling) müſſen ſie gewandt ſein, d. h. ſie müſſen verſtehen, durch eine Reihenfolge kurzer Kreuz- und Quertritte den Ball nach einem beſtimmten Ziel in Bewegung zu ſetzen, ihn aber durch den

*) Football. The Rugby Game by Harry Vassall. London. 1889.

ſchützenden Fuß immer in der Gewalt zu behalten. Auch das Gedränge (scrummage) haben ſie zu beſorgen. Wenn nämlich ein Spieler von den Gegnern ſo ſehr in die Enge getrieben iſt, daß er ſich weder von ihnen losmachen, noch den Ball den Seinigen zuwerfen kann, ſo ruft er: „Nieder!“ Hierauf ſtellen ſich die Stürmer der einen Partei dichtgedrängt, Schulter an Schulter, mit vorgebeugtem Kopf in einem Halbkreis um den Ball herum. Ihnen gegenüber ſtellen ſich die Stürmer der anderen Partei auch in einem Halbkreis auf. Nachdem der Spieler, der „nieder!“ gerufen hatte, den Ball auf den Boden gelegt hat, ſucht man die feindliche Partei ſoweit als möglich zurückzudrängen und ſtößt den Ball ſeitwärts aus dem Gedränge, damit die Markmänner, welche außerhalb des Knäuels ſtehen, ihn in ihre Gewalt bekommen.

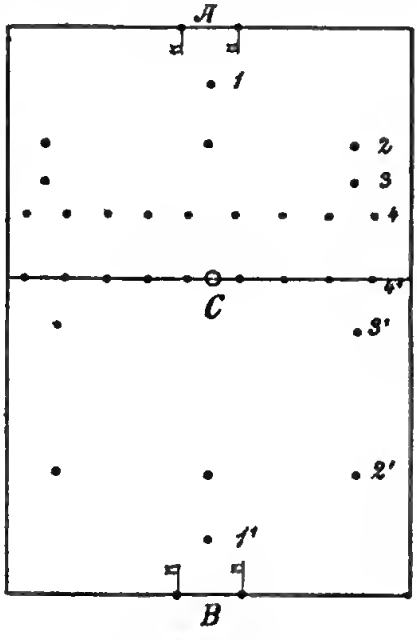


Abb. 32.

Die zweite Schlachtreihe beſteht aus 2 Markmännern (halfbacks), (= 3, 3′) die ſich immer 10 Schritt hinter den Stürmern auf den Flügeln aufhalten ſollen. Ihr Amt iſt noch verantwortungsvoller als dasjenige der Stürmer. Denn wenn der Ball durch die vor ihnen hin- und herwogende Kette der Stürmer oder aus einem Gedränge geſtoßen worden iſt, haben ſie ſofort den Ball zu erfaſſen und eiligſt nach dem feindlichen Mal hin zu tragen. Im vollen Laufe laſſen ſie den Ball aus den Händen auf den Boden fallen und ſchleudern ihn im Augenblick des Wiederaufſpringens durch einen kräftigen Stoß (den Fallſtoß, drop kick) mit dem Fuß über das feindliche Mal und gewinnen ſo ein Mal (goal).

Die 3. Schlachtreihe wird durch 3 oder 4 Hintermänner (three-quarterbacks) (= 2, 2′) gebildet. Während die auf den Flügeln ſtehenden Hintermänner beſonders gute Läufer ſein müſſen, um mit dem Ball über die gegneriſche Mallinie zu laufen, wird von dem mittleren verlangt, daß er mit Geſchicklichkeit und Geiſtesgegenwart den Ball ſeinen Nebenleuten zuwirft (pass), ſobald er vom Feinde angehalten wird (tackled).

In der letzten Linie, die hauptſächlich nur defenſiv iſt, ſteht der Malwärter (full-back) (= 1, 1′). Er hat darüber zu wachen, daß kein Gegner mit dem Ball über das Mal läuft, ferner hat er den etwa gegen das Mal geſchleuderten Ball aufzuhalten und durch einen kräftigen Fußſtoß ſoweit als möglich zurückzuſenden. Er darf ſich nie zu weit von ſeinem Mal entfernen, damit dieſes bei einem plötzlichen Überfall nicht ohne Verteidiger iſt.

Das ganze Wettſpiel, deſſen Dauer vorher genau feſtgeſetzt wird, zerfällt in zwei Teile. Wenn die Hälfte der feſtgeſetzten Zeit verſtrichen iſt,

werden die Male gewechſelt, und die zweite Partie beginnt. Die Partei, die den Abſtoß hat, bringt den Ball in die Mitte des Spielplatzes und legt ihn in eine mit dem Stiefelabſatz in den Boden gemachte kleine Kerbe. Der Spielkaiſer oder einer von ihm ernannter Spieler nimmt einen kleinen Anlauf und ſtößt mit der Fußſpitze den Ball möglichſt weit in das feindliche Gebiet. (Er macht einen Platzſtoß, place kick). Jeder Spieler iſt nun darauf bedacht, den Ball in die Hand zu bekommen und damit in das feindliche Mal zu laufen oder ihn nach dieſer Richtung zu ſtoßen. Ein Mal wird gewonnen, indem ein Ball direkt d. h. ohne vorher den Boden oder einen Spieler oder das Kleid eines Spielers zu berühren, mit dem Fuß über das Mal geſtoßen wird. Doch darf der Ball nicht durch einen Handſtoß (punt) über das Mal geſtoßen werden. Den Handſtoß führt man aus, indem man den Ball aus der Hand fallen läßt und ihn mit dem Fuße ſtößt, bevor er den Boden berührt. Läuft ein Spieler mit dem Ball in das feindliche Mal, ſo muß er ihn ſo auf den Boden legen, (ein touch down machen), daß der Ball „tot“ daliegt. Der Spieler gewinnt dadurch einen „Verſuch“ (try). Dieſer wird auf folgende Weiſe ausgeführt: Derjenige, der den Ball ins feindliche Mal gebracht hat, trägt ihn von der Stelle, wo er ihn am Boden feſtgehalten hatte, zur Mallinie, macht hier mit dem Abſatz eine kleine Kerbe in den Boden und geht von dieſem Punkte aus in einer zur Mallinie ſenkrecht ſtehenden geraden Linie 15—20 Schritte vor. Hier legt er den Ball in eine Kerbe auf den Boden, und einer ſeiner Mitſpieler verſucht den Ball durch einen Platzſtoß über das gegneriſche Mal zu ſtoßen. Gelingt es ihm, ſo hat ſeine Partei ein Mal gewonnen; gelingt es ihm nicht, ſo wird ſeiner Partei wenigſtens ein Punkt gut geſchrieben. Nach den Regeln der Rugby Football Union gilt ein Mal drei Punkte und ein Verſuch einen Punkt. Sieger im ganzen Wettſpiel iſt, wer am meiſten Punkte errungen hat.

Einige wichtigere Beſtimmungen dieſes Verbandes ſeien hier noch angeführt: Der Ball darf mit der Hand aufgehoben werden, nur wenn er dahinrollt oder vom Boden aufſpringt. Bei einem Gedränge darf man ihn überhaupt nicht aufheben. Ein toter, d. h. ruhig daliegender Ball darf nicht aufgehoben werden, zu welchem Zweck es auch ſei. Wenn man den Ball regelwidrig aufhebt, ſo muß man ihn ſofort an die Stelle zurückbringen, wo er vorher lag. Jeder Spieler ſoll ſtets on side ſein, d. h. ſich zwiſchen ſeinem eignen Mal und dem Ball befinden. Er kommt jedoch abſeits (off side), wenn er von der Seite der Gegenpartei an ein Gedränge herantritt, oder wenn er in einem Gedränge vor den Ball kommt, oder wenn ein Spieler ſeiner Partei hinter ihm den Ball getreten, ihn berührt hat oder mit ihm läuft. Wenn ein Spieler abſeits iſt, ſo iſt er außerhalb des Spiels und darf auf keinen Fall den Ball berühren oder irgend einen Spieler im Laufe aufhalten. Ein Spieler, der abſeits iſt, kommt wieder on side, wenn ein Spieler ſeiner Partei mit dem Ball 5 *m* weit gelaufen iſt, oder wenn der Ball die Kleidung oder den Körper eines Gegners berührt hat. Nach dem Ball abſichtlich mit der Hand zu ſchlagen (knocking

on) oder den Ball mit der Hand nach dem gegnerischen Mal zu schlagen (throwing forward), ist verboten.

Sobald beide Parteien über irgend einen Punkt nicht einig sind, werden die Unparteiischen gefragt. Doch sollen diese sich nicht ins Spiel mischen, ohne vorher um Auskunft gefragt worden zu sein. Bei großen Wettspielen wird auch noch ein referee ernannt, gewissermaßen ein 3. Schiedsrichter, der zu entscheiden hat, wenn die Unparteiischen verschiedener Meinung sind, und der darauf zu sehen hat, daß die festgesetzte Zeit innegehalten wird. Meist ist er gleichzeitig Protokollführer, der die gemachten Male und Versuche aufschreibt.

b) Association-Spiel*). Vielfach abweichend von dem Rugby-Spiel ist das Association-game. Die wichtigsten Abweichungen sind:

1. Beim Rugby sind auf jeder Seite 15—20 Spieler, bei der Association nur 11. Diese letzteren sind auf folgende Weise (s. Abb. 33) aufgestellt: 5 Stürmer (= 4, 4') stehen in der 1. Reihe und zwar einer in der Mitte, zwei auf den Flügeln, sie bilden die Angriffskolonne. 6 Spieler übernehmen die Verteidigung: 3 Markmänner (halfbacks = 3, 3') in der 2. Reihe, 2 Hintermänner (backs = 2, 2') in der 3. Reihe und 1 Malwärter (= 1, 1') am Mal (A, B).

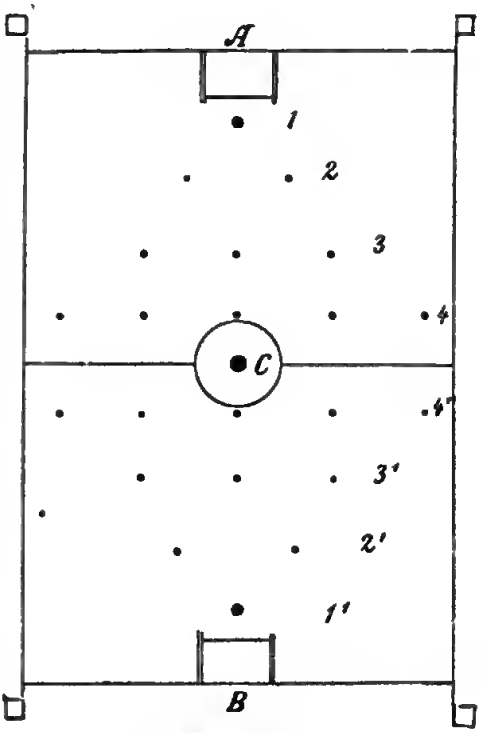


Abb. 33.

2. Während beim Rugby der Ball über dem Mal hinweggeschleudert wird, muß er bei der Association unter der Querstange in das Mal gehen.

3. Während beim Rugby jeder Spieler einen rollenden oder springenden Ball mit den Händen aufheben und forttragen darf, ist bei der Association nur der Malwärter auf seinem ihm angewiesenen Platz berechtigt den Ball mit der Hand vorzuschlagen oder vorzuwerfen. Doch das Wegtragen ist selbst ihm nicht erlaubt. Wenn die beiden Spiele schon infolge dieser Bestimmungen sehr voneinander abweichen, so wird der verschiedene Charakter der beiden Spiele wesentlich durch folgenden Unterschied bestimmt.

4. Während beim Rugby die Gegner einen Spieler, der den Ball mit den Händen davonträgt, mit den Händen festhalten und ihm den Ball zu entreißen suchen, wobei es oft sehr wild und barbarisch zugeht, darf nach

*) Football. The Association Game. By C. W. Alcock. London. 1890.

dem 10. Geſetz des Association-game kein Spieler von den Gegnern aufgehalten oder geſtoßen werden. Allerdings hat auch das Rugby jetzt ein wenig von ſeiner alten Wildheit verloren, denn Geſetz 47 des Rugby heißt: Abſichtliches Treten oder Beinſtellen iſt unter keinen Umſtänden erlaubt. Wer vorſtehende Nägel, eiſerne Platten oder Guttapercha an irgend einem Teile ſeiner Stiefel oder Schuhe trägt, darf nicht am Wettſpiel teilnehmen.

5. Während die Rugby-Union alle Fußball-Spieler von Profeſſion, ſolche alſo, die von irgend einem Klub oder einem Klubmitglied mit Geld oder auf irgend eine andere Weiſe bezahlt werden, von ihren Wettſpielen ſtreng ausſchließt, läßt die Aſſociation profeſſionelle Spieler unter gewiſſen einſchränkenden Beſtimmuugen an ihren Wettſpielen teilnehmen.

3. Lawn Tennis*) (Raſenball). Während vor ungefähr 30 Jahren Croquet das Modeſpiel der feineren Kreiſe und beſonders der Damen war, iſt ihm in den letzten Jahren von Lawn Tennis mehr und mehr der Rang abgelaufen worden. Faſt jeder bemittelte Engländer hat jetzt in ſeinem

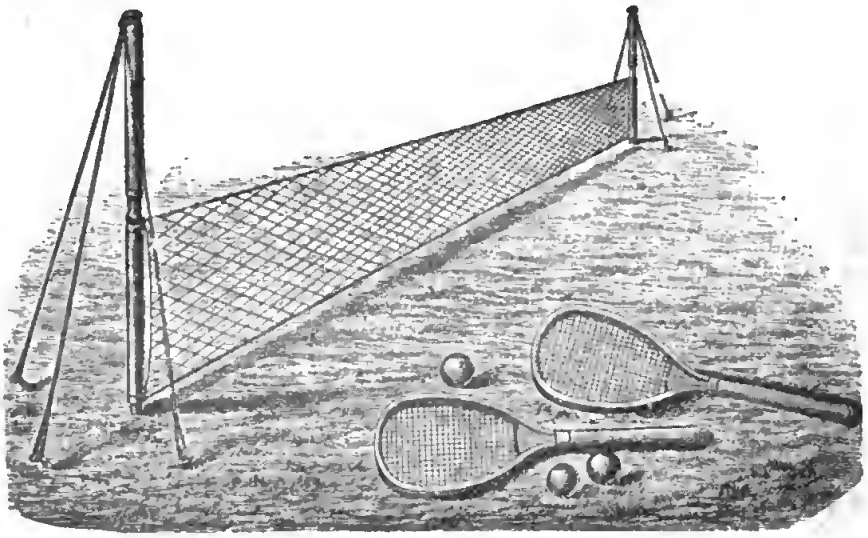


Abb. 34.

Garten einen Lawn Tennis-Platz, und wenn ſeine Söhne oder Töchter zu Verwandten oder Freunden oder nach der Riviera oder der Schweiz reiſen, ſo nehmen ſie ſtets Schlagholz und Ball mit. Dies Spiel verdient allerdings mit Recht ſeine Beliebtheit. Ohne den Körper übermäßig anzuſtrengen, bietet es reichliche Gelegenheit zu geſunder Bewegung. Es iſt auch nicht zu einfach, ſo daß das Intereſſe nie erlahmt, und es gibt kein reizenderes Schauſpiel, als wenn geſchickte Spieler in anmutigen Bewegungen den Ball zwanzig und mehr Mal hinüber- und herüberſenden.

Der Name lawn, mittelengliſch laund, bedeutet Wieſe und kommt nach Littré vom deutſchen „Land," nach Diez vom bretoniſchen lannon, ödes

*) Lawn Tennis. By H. W. W. Wilberforce. London, 1891

Land. Das Wort tennis iſt von unbekannter Herkunft. Die einen wollen es ableiten vom mittelengliſchen tenise, teneis = mittellateiniſch tenisia, teniludium. Andere vermuten, es komme vom franzöſiſchen tenez! haltet! und wäre von den Spielern beim Zuwerfen des Balls gerufen worden.

Das Spiel hat Ähnlichkeit mit dem altfranzöſiſchen Langball (la longue paume), bei welchem jedoch der Ball mit der Hand zugeworfen wurde. Auch in den alten deutſchen Ballhäuſern betrieb man ein ähnliches Spiel. In England war es bis 1874 wenig bekannt. Erſt als Major Wingfield unter dem Namen sphairistike ein ähnliches Spiel aufbrachte, gewann Lawn tennis ſehr bald an Verbreitung. Beſonderen Aufſchwung nahm es ſeit 1877, als der All England Club feſte Regeln dafür aufſtellte. Dieſe hat man ſeitdem faſt unverändert beibehalten, nur im Jahr 1883 hat man das Netz von 1.45 *m* auf 1.07 *m* niedriger gemacht.

Die Beſtimmungen des All England Lawn Tennis Club ſind verſchieden, je nachdem 2, 3 oder 4 Perſonen ſpielen (single-handed, three-handed, four-handed games). Für zwei Spieler ſoll der Platz 8.25 *m* breit und 24 *m* lang, für 3 oder 4 Spieler auch ſo lang, aber 11 *m* breit ſein. Er muß ganz eben ſein. Er iſt entweder mit kurzgemähtem Gras bewachſen oder mit Sand bedeckt. Am beſten aber iſt es, ihn mit Asphalt auszulegen. Er zerfällt in zwei Hälften (sides), welche durch ein ſenkrecht ſtehendes Netz (Abb. 34) voneinander getrennt ſind. Dieſes ſoll in der Mitte 0·90 *m*, an den Seiten 1.07 *m* hoch ſein und ſo dichtmaſchig, daß kein Ball hindurchgeht. An beiden Enden des Platzes (ſ. Abb. 35), parallel mit dem Netz AB und 11,90 *m* davon entfernt ſind die Grundlinien (baselines) CD und EF, deren Endpunkte durch die Seitenlinien (sidelines) CE und DF verbunden ſind. In der Mitte zwiſchen den Seitenlinien und parallel mit ihnen geht die Mittellinie (half-court-line) GH, welche die durch das Netz getrennten zwei Vierecke in zwei Hälften, den rechten und linken Hof (court) teilt. 6,40 *m* vom Netz entfernt und parallel mit ihm gehen die Einſchenklinien (service-lines) LJ und MK, von welchen aus der erſte Ball geworfen wird. In der Mitte des großen Rechtecks CDFE iſt ein kleines Rechteck LMKI dadurch abgetrennt, daß 1,38 *m* von den Seitenlinien und parallel mit ihnen noch die Linien IK und LM gezogen ſind. Um den ganzen Lawn Tennis-Hof iſt oft ein 2,15 *m* hohes Drahtnetz gezogen, damit die Bälle nicht zu weit fortfliegen.

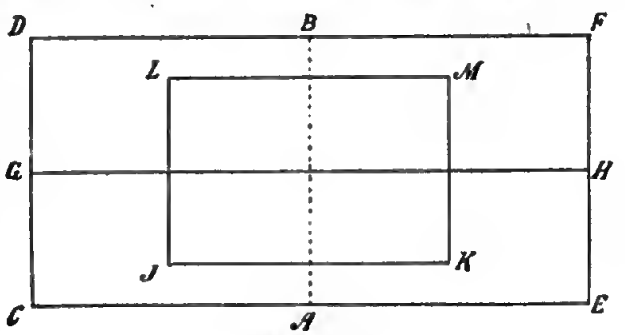


Abb. 35.

Die Bälle (meiſt 4—6) ſind aus Gummi, von 6—7 *cm* Durchmeſſer und mit Leder überzogen. Das Schlagholz (racket) beſteht aus einem

leichten, mit Saiten überſponnenen länglichrunden Rahmen mit bequemer Handhabe (ſ. Abb. 34).

Jede Partei hat den mit dem Schlagholz ihr zugeworfenen Ball ſo zurückzuſchlagen, daß er im feindlichen Hof zu Boden fällt. Mißlingt ihr dies, ſo verliert ſie einen Strich. Nach 4 Strichen hat ſie den erſten Gang verloren. 6 Gänge bilden eine Partie (set). Nach jeder Partie wechſeln die Spieler die Seiten. Wie bei allen engliſchen Wettſpielen wird auch hier durch das Los (toss) beſtimmt, welche Partei beginnen ſoll. Der Einſchenker (server) ſoll den einen Fuß hinter die Einſchenklinie, den andern auf dieſe Linie ſetzen und abwechſelnd vom rechten und linken Hof aus den Ball in den diagonal gegenüberliegenden Hof des Gegners (stricker-out) ſchlagen, alſo von J nach M und von L nach K. Wenn der Einſchenker beginnen will, ruft er: Achtung! (play!), wirft mit der linken Hand den Ball ein wenig in die Höhe und ſchlägt ihn mit dem Schlagholz ſchräg ſo über das Netz, daß er innerhalb des ſchräg gegenüberliegenden Hofes niederfällt. Beim erſten Mal muß der Ball den Boden einmal (aber nur einmal!) berühren. Der Gegner ſchlägt nun den Ball über das Netz nach irgend einem Punkte des feindliches Hofes zurück. Jetzt iſt der Ball „im Gange" und kann von einem beliebigen Punkte des Hofes aus parirt, entweder im Fluge (volley) oder nach einmaligem Auftreffen zurückgeſandt werden. Von guten Spielern wird er oft 20—30 Mal hinüber und herüber geſchlagen. Natürlich ſucht man den Ball nach dem Teil des Hofes zu ſchlagen, wo der Gegner gerade nicht ſteht. Doch darf man den Ball nicht ſo ſtark ſchlagen, daß er über die Grenzlinien des feindlichen Hofes hinausfliegt; denn dadurch verliert man einen Strich. Der Einſchenker gewinnt einen Strich in folgenden 3 Fällen: 1. Wenn der Schläger den erſten Ball zurückſchlägt, ehe dieſer den Boden berührt hat. 2. Wenn der Schläger den erſten oder den im Gang befindlichen Ball verfehlt. 3. Wenn der Schläger den Ball ſo ſtark zurückſchlägt, daß dieſer außerhalb des feindlichen Hofes niederfällt. Der Schläger gewinnt einen Ball: Wenn ſein Gegner den Ball verfehlt oder zu ſtark ſchlägt oder zweimal hintereinander einen „Fehler" macht. Als Fehler des Einſchenkers gilt: 1. Wenn der erſte Ball von einem falſchen Hof aus geworfen wird. 2. Wenn der Einſchenker beim erſten Ball nicht ſeinen beſtimmten Platz an der Einſchenklinie einnimmt. 3. Wenn der erſte Ball nicht innerhalb des dem Einſchenker ſchräg gegenüberliegenden Hofes niederfällt, ſondern z. B. im Netz hängen bleibt. Ein Fehler braucht nicht angenommen zu werden, d. h. der Schläger braucht den Ball nicht zurückzuſchlagen. Jeder Spieler verliert einen Strich: 1. Wenn der im Gang befindliche Ball einen Spieler oder etwas, was er anhat oder trägt — das zum Schlag erhobene Schlagholz ausgenommen — berührt. 2. Wenn er den im Spiel befindlichen Ball mit dem Schlagholz mehr als einmal hintereinander berührt oder ſchlägt. 3. Wenn der Spieler das Netz oder die Pfähle, an denen es befeſtigt iſt, berührt, während ein Ball im Gange iſt. 4. Wenn der Spieler den Ball zurückſchlägt, ehe er über das Netz herüber iſt.

Die Art der Berechnung ist ein wenig umständlich. Bei dem alten Lawn Tennis zählte man aus irgend einem unbekannten Grunde nach 15 Punkten. Die Engländer in ihrem merkwürdig konservativen Sinn haben die Berechnungsweise auch bei dem jetzigen Spiel halb beibehalten. Der Spieler zählt 15 beim ersten gewonnenen Strich, 30 beim zweiten, 40 beim dritten, und beim 4. Strich gewinnt er den Gang (da ruft er game!). Wenn beide Spieler 15 Punkte haben, so ruft man 15 all, d. h. alle beide haben nun 15. Wenn beide Spieler 3 Striche gewonnen haben, so kommt das Spiel zum Stehen (da ruft man: deuce, eigentlich deux à deux, zwei gegen zwei). Der nächste gewonnene Strich bringt noch nicht den Sieg, sondern wird als Vorteil (advantage) angerechnet. Der Gewinner des 4. Balls muß noch einen 5. Ball machen, um den Sieg ganz zu erlangen. Gewinnt dagegen der Gegner auch einen 4. Strich, so kommt das Spiel wieder zum Stehen. So geht es fort, bis nach einem deuce ein Spieler zwei Bälle hintereinander gewonnen hat.

Außer den bisher behandelten drei beliebtesten Spielen haben die Engländer noch Diskuswerfen (Quoits) und Kugelwerfen (Bowls) für Erwachsene und Hockey und Rounders für Knaben.

4. Quoits*) (Ringwerfen). Das englische Quoits ist wohl eine Nachahmung des altgriechischen Diskuswerfens. Es ist schon seit vielen Jahrhunderten in England beliebt; freilich König Heinrich V. erklärte, „daß er das Spiel so gründlich hasse, wie der Teufel das Weihwasser“ Jetzt pflegt man es hauptsächlich in den Grafschaften des mittleren Englands, wo man oft Wettkämpfe im Quoits abhält. Der moderne Diskus ist viel leichter als der altgriechische; er hat die Form einer in der Mitte durchbohrten Linse und besteht aus einem abgeflachten eisernen Ring mit einem dicken inneren und dünnen äußeren Rand; der letztere ist an einer Stelle ein wenig eingebogen, damit der Zeigefinger des Spielers besser fassen kann. Das Quoit darf nicht mehr als 21 *cm* im Durchmesser haben. Als Spielgerät sind noch zwei eiserne Pflöcke (hobs) nötig, nach denen man den Ring wirft und welche 11,60 *m* voneinander in die Erde gesteckt werden. Wer dem Pflock am nächsten kommt, gewinnt einen Punkt; wer den Ring so wirft, daß derselbe gerade auf der Spitze des Pflockes auftrifft und an demselben hinuntergleitet, macht einen ringer (weil nun der Diskus den Pflock „umringt“) und gewinnt 2 Punkte. Liegt ein Diskus genau soweit vom Pflock als derjenige des Gegners, so bekommt keiner von beiden einen Punkt. Ebenso wenn beide Spieler einen ringer machen. Es können mehrere Spieler auf jeder Partei sein, jeder hat zwei Quoits. Nach jeder Runde wechselt man mit den Pflöcken. Bei zwei Spielern gewinnt man mit 8 Punkten das Spiel, bei 4 Spielern mit 15 Punkten. Ein rollender Diskus zählt nicht, wenn er nicht vorher einen schon dortliegenden oder den Pflock getroffen hat. Um Verwechselungen zu vermeiden wird jeder ungiltige Diskus entfernt, bevor der nächste Spieler wirft. Die Ent-

*) Rounders, Quoits, Bowls, Skittles and Curling. By J. M. Walker. London 1892.

fernungen der Ringe von den Pflöcken mißt man mit einer Schnur, die an dem Pflock befeſtigt iſt. Beim Meſſen darf man nicht verſuchen, die Entfernungen zu verringern, indem man etwaige Unebenheiten des Bodens ausgleicht.

5. Kugelwerfen (Bowls). Dasſelbe iſt dem Diskuswerfen verwandt. Obwohl es jetzt hauptſächlich in Schottland geſpielt wird, ſo iſt es doch ein uraltes engliſches Spiel, und unzählige Angaben von Schriftſtellern beweiſen, daß es früher nicht, wie jetzt, blos von den mittleren und niederen Ständen, ſondern auch von Königen und Fürſten mit Vorliebe betrieben wurde. William Fitzſtephens erwähnt in ſeiner Survey of London, daß die Bürger außerhalb der Stadtmauern und in Alleen in der Stadt mit ſteinernen Kugeln ſpielten. Doch kamen auf den Alleen ſo viel Unordnungen vor, daß ſie von Richard II. und Edward IV. verboten wurden. Heinrich VIII. erneuerte das Verbot und beſtimmte: „Niemand ſoll ſelbſt oder durch ſeinen Meier, Vogt, Knecht oder anderen für ſeinen oder ihren Gewinn, Unterhalt oder Einnahme irgend ein öffentliches Haus, eine Allee oder einen Platz zum bowling haben, halten oder beſitzen.“ Handwerkern und Dienſtboten war es geſtattet, zu Weihnachten zu ſpielen. Die Conceſſion, ein bowling-green zum privaten Gebrauch zu halten, koſtete die ſtattliche Summe von 100 £ jährlich. Stephen Goſſon in ſeiner School of Abuse ſagt: „Die öffentlichen bowling-Alleen verzehren das Vermögen der müßigen Bürger.“

In Shakeſpeare's Stücken wird nicht ſelten das Kugelwerfen erwähnt, z. B. in Richard II., III. Akt, 4. Scene fragt die Königin:

„Welch Spiel betreiben wir in dieſem Garten,
Die ſchweren Sorgen zu verſcheuchen?“

Eine Hofdame antwortet: „Majeſtät, wir wollen bowls ſpielen“.

Jeder Schulknabe in England kennt die berühmte Anekdote von Drake, dem großen Seefahrer, der beim bowl Spielen auf Plymouth Hoe die Ankunft der ſpaniſchen Armada erfuhr und ausrief: „Erſt wollen wir das Spiel beenden und dann die Spanier beſiegen.“ Mehrere engliſche Fürſten, beſonders Karl I. und Karl II. liebten bowling leidenſchaftlich. Zu ihrer Zeit hatte jeder Edelmann in ſeinem Garten ein bowling-green, etwa wie jetzt ein engliſches Landhaus nicht ohne einen Lawn Tennis Court gedacht werden kann. Noch heute weiſen die Namen von vielen Landadelsſitzen auf die einſtige Blütezeit des Spiels hin, z. B. Bowling-green House, The Bowl Inn.

Der Spielplatz ſoll 27—45 *m* lang und ſo eben als möglich ſein. Deshalb muß man ihn oft walzen und das Gras ganz kurz abmähen. Um den Platz ſollen Gräben laufen von 25 *cm* Tiefe und 35 *cm* Breite.

Die Kugeln ſind aus Holz und haben die Form einer Orange (an den Polen abgeplattet). Auf der einen Seite iſt ein Stück Blei (bias) eingelaſſen, ſo daß ſie nicht gerade, ſondern in Bogen rollen. Deshalb iſt das Kugelwerfen durchaus nicht ſo leicht, als es dem Anfänger erſcheint. Dagegen iſt der Gang des Spiels ſehr einfach: Zuerſt wird eine Kugel ohne Blei geworfen, Jack genannt, welche als Ziel dient. Jeder Spieler

ſucht nun zwei Kugeln ſo nah als möglich an dieſes Ziel zu werfen. Weſſen Kugel nach einer beſtimmten Anzahl von Würfen dem Jack am nächſten liegt, gewinnt einen Punkt. Liegen ſeine beiden Kugeln dem Jack am nächſten, ſo gewinnt er 2 Punkte. Der Gewinner wirft bei der nächſten Runde zuerſt. Wer 11 oder 15 Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bowling wird ſehr intereſſant, wenn der Spieler es verſteht, des Gegners Ball von dem Jack oder den Jack von dem des Gegners wegzuſchlagen, ſo daß einer ſeiner eignen Bälle neben den Jack zu liegen kommt. Im Augenblick des Werfens muß die Hand unter dem Ball ſein, ſonſt verliert der Spieler einen Punkt zur Strafe. Von den vielen Spielausdrücken ſeien nur folgende erwähnt:

Rub iſt ein Hindernis (z. B. eine eigne oder feindliche Kugel), welche die Kugel in ihrem Laufe aufhält. Lead iſt das Recht, den Jack und die 1. bowl zu werfen. Lurch game iſt ein Spiel, in dem eine Partei 11 Punkte gewinnt, bevor die andere 5 hat (Schneider). Pegs, kleine hölzerne oder knöcherne Pflöcke, von denen der eine an dem einen Ende der Meßſchnur befeſtigt iſt und der andere an der Schnur dahingleitet. Footer, eine kleine Decke, von welcher aus die Spieler die Kugel werfen; ſie müſſen beim Werfen einen Fuß auf die Decke ſtellen. Mark iſt das Werfen des Jack bei Beginn der Runde. Wenn ein Mark gelten ſoll, ſo muß der Jack mindeſtens 19 *m* von dem Footer weggeſchleudert werden. Wirft ein Spieler den Jack zweimal hintereinander nicht weit genug, ſo iſt der Gegner berechtigt, den Mark zu machen. Dead bowl iſt eine Kugel, die über die Grenzen des Spielplatzes geworfen oder gegen die Regeln geſpielt iſt, z. B. eine Kugel, die geſchleudert wurde, als der Jack ſich noch in Bewegung befand.

Viele von dieſen Spielausdrücken haben ſich, genau wie die Cricketausdrücke, beim Volke ſo eingebürgert, daß ſie oft in übertragner Bedeutung gebraucht werden, z. B. There 's the rub, da liegt die Schwierigkeit.

Bowls in Schottland. In Schottland iſt bowls ſo beliebt, daß es neben Golf und Curling als das Nationalſpiel der Schotten bezeichnet werden kann. Beſonders Glasgow iſt reich an öffentlichen und privaten Spielplätzen (bowling-greens) und an Klubs, die ſich die Pflege des Spiels zur Aufgabe machen, und ſchon im Jahre 1857 ſtiftete der Graf von Eglinton einen Preis (cup) zum großen Wettkampf zwiſchen Glasgow und Ayrſhire. Doch befolgen die Schotten Regeln, die von den engliſchen in mancher Beziehung abweichen. Die wichtigſten Beſtimmungen aus dem ſchottiſchen Spielreglement, das von Mr. W. W. Mitchell im Jahre 1849 aufgeſtellt worden iſt, ſind: Wenn 2 bis 8 Spieler auf jeder Seite ſind, ſo bilden ſie zuſammen einen rink. 4 Spieler auf jeder Seite machen einen vollſtändigen rink aus, ſie werden eingeteilt in Führer, erſter Spieler, zweiter Spieler und Treiber (driver). Da jeder Spieler zwei Kugeln wirft, ſo werden in einem vollſtändigen Rink im ganzen 16 Kugeln geworfen. Wenn auf der einen Seite ein Spieler fehlt, ſo iſt dieſe Seite berechtigt, den „Strohmann" (odd) zu ſpielen. Die beiden Parteien ſpielen abwechſelnd eine Kugel. Der Führer

(leader) hat die Decke auf den Boden zu legen und den Jack zu werfen. Die wichtigſte Perſon des Rinkes aber iſt der Treiber, er iſt der Spielkaiſer, der angibt, wie und wohin geworfen werden ſoll. Er hält ſich in der Nähe des Jack auf. Sobald eine Kugel geworfen iſt, muß der Treiber wenigſtens 2 *m* von dem Jack entfernt bleiben, damit die Gegenpartei den Stand des Spiels überſehen kann. Ein gewöhnliches Spiel ſoll aus 9 Punkten beſtehen. Die Decke (mat) muß während des Spiels immer auf demſelben Platz bleiben.

6. Croquet. Der Vorläufer des Croquet war das Paille-Maille, welches man früher auch in Deutſchland in langen Alleen ſpielte. Seine heutige Geſtalt erhielt das Croquet ungefähr vor 40 Jahren in England. Es wurde bald ſehr beliebt beſonders bei den Damen; weil es — wie böſe Zungen behaupten — vielfache Gelegenheit zum Kokettiren mit jungen Männern darbot. Es geht die Rede, daß junge Theologen ohne Pfründe (curates) ſich in dem Spiel ſehr auszeichnen.

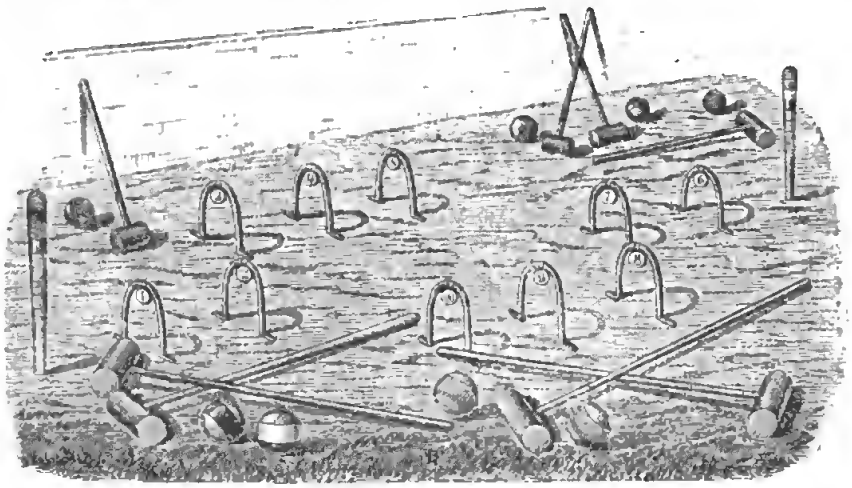


Abb. 36.

Der Spielplatz (ſ. Abb. 36) ſoll ein ganz ebener Raſenplatz von 30 *m* Länge und 20 *m* Breite ſein. Mittelgroße Kugeln oder Bälle aus Buchsbaumholz treibt man vermittelſt hölzerner Hämmer (mallets) durch 10 Reifen oder Thore, welche in beſtimmter, ſymmetriſcher Weiſe in die Erde geſteckt ſind und ungefähr 25 *cm* über den Boden hervorragen. Mit der Kugel muß man auch noch zwei 50 *cm* über den Boden hervorragende Pfähle treffen, das „Schlagmal" und das „Kehrmal", welche 24 *m* voneinander aufgeſtellt ſind. Die Kugeln — es gehören 8 zum Spiel — ſollen 9—10 *cm* im Durchmeſſer haben und ſind, um Verwechſelungen zu vermeiden, verſchiedenfarbig angeſtrichen. Die Hämmer, ebenfalls acht, haben einen Stil von 80—100 *cm* Länge und einen 25—27 *cm* langen Kopf.

Die Aufſtellung der Reifen iſt ziemlich mannigfaltig.

a) Das Kreuz. Man ſtellt die Reifen paarweiſe in Form eines Kreuzes auf, die vier äußeren Paare ſtehen parallel, das in der Mitte be-

ſindliche Paar iſt kreuzweis übereinander geſtellt. Das Thor 1 ſoll 2,50 *m* bis 3 *m* vom Schlagmal entfernt ſein, Reifen 5 ſoll vom Reifen 8 ungefähr 6 *m* abſtehen. Die Kugeln werden vom Schlagmal durch die Reifen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 nach dem Kehrmal getrieben und von da durch 7, 6, 8, 9, 10, 2, 1 zurück zum Schlagmale (ſ. Abb. 37).

b) Der Adler iſt die leichteſte Aufſtellung. Man ſtellt die beim Kreuz in der Mitte ſtehenden zwei Reifen auch auf der Seite auf, und treibt die Kugeln durch 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 nach dem Kehrmal und von da durch 7, 6, 8, 9, 10, 2, 1 zum Schlagmal zurück (ſ. Abb. 38).

c) Schwieriger, aber intereſſanter iſt die Aufſtellung des All-England-Club, 4 Reifen werden an den Ecken eines Rechtecks aufgeſtellt, zwei in der Mitte. Die Entfernung von Reifen 1 bis Reifen 2 iſt 25 *m*, von zwei bis drei 14 *m*. Die Kugel wird nicht vom Schlagmal, ſondern vom Reifen 1 nach 2, 3, 4, 5, 6 zum Kehrmal getrieben, von da nach 2, 1, 4, 3, 6, 5 zum Schlagmal (ſ. Abb. 39).

Jeder Spieler legt zum erſten Schlag ſeinen Ball ungefähr einen halben Meter vom Schlagmal auf den Boden und treibt ihn durch einen hörbaren Schlag durch den erſten, womöglich auch durch den zweiten Reifen. Er behält nun ſolange den Schlag, bis er einen Fehler macht. Wenn er die Hälfte der Reifen hinter ſich hat, muß er das Kehrmal mit dem Ball treffen und tritt dann durch die andere Hälfte der Reifen die „Heimreiſe“ (coming home) nach dem Schlagmal an. Berührt der Ball nach dem Laufe durch den letzten Reifen das Schlagmal, ſo iſt ſein Ball „tot“ und darf nicht mehr geſpielt werden. Berührt er das Schlagmal nicht, ſo kann er als „Räuber“ benutzt werden, d. h. man kann mit ihm durch „Kippen und Wippen“ die Bälle der eigenen Partei möglichſt günſtig vor die zu durchlaufenden Reifen befördern oder die Bälle der Gegenpartei möglichſt weit von ihrem Ziel wegtreiben. Wenn man den eigenen Ball nicht durch einen einzigen Schlag

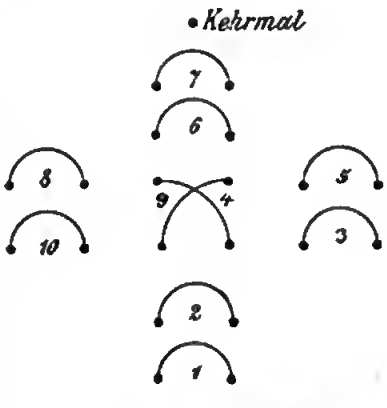


Abb. 37.

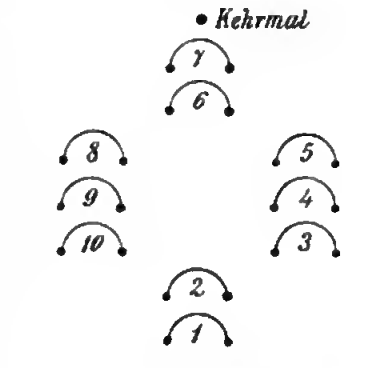


Abb. 38.

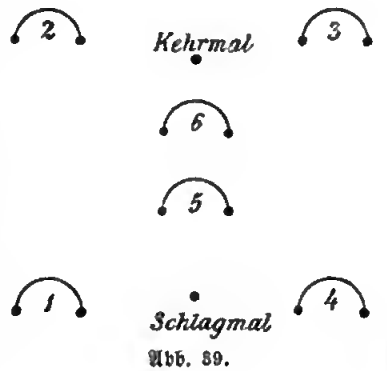


Abb. 39.

durch den Reifen bringen kann, ſo trifft man, um in günſtigere Stellung zu kommen, zunächſt einen anderen Ball. Dies nennt man „Kippen“. Den gekippten Ball muß man auch „wippen“. Zu dieſem Zwecke legt man den eigenen Ball dicht neben den zu wippenden und führt einen Schlag gegen den eigenen Ball, ſo daß der andere mit fortgetrieben wird. Dabei darf man in England nicht den Fuß auf den eignen Ball ſetzen, wie es in andern Ländern gebräuchlich iſt. Je nachdem man kurz oder langſam ſchlägt, bleibt der eigene Ball ziemlich an ſeiner Stelle („Zurückzieher“ auf dem Billard) oder er läuft dem gewippten Ball nach („Nachläufer“). Man kann einen Ball der eigenen Partei oder der Gegenpartei wippen.

Der Spieler verliert den Schlag, 1. wenn es ihm nicht gelingt, den folgenden Reifen zu durchlaufen (oder eins der Male zu berühren) oder einen Ball zu kippen, 2. wenn er beim Wippen den vorderen Ball nicht von der Stelle bringt, 3. wenn er einen Ball über die Grenze des Spielplatzes ſchickt, 4. wenn er einen falſchen Ball ſchlägt, 5. wenn er einen unhörbaren Schlag macht (einen Schieber), 6. wenn er ſeinen Ball zweimal ſchlägt, 7. wenn er beim Schlagen ſeinen Ball mit irgend einem Körperteil berührt.

Wenn ein Spieler nicht in der Reihenfolge oder mit einem falſchen Ball ſpielt, verliert er außer dem Schlage noch alle Reifen, die er durchlaufen hat und muß von vorn anfangen.

7. Rounders*) (Ball mit Freiſtätten). Neben Cricket und Fußball ſind Ball mit Freiſtätten und Hockey die bei Knaben beliebteſten Spiele. Rounders iſt ein ſehr altes Spiel und wird in Schulen von Knaben und Mädchen noch viel getrieben. Es hat manche Ähnlichkeit mit Cricket. Doch iſt es leichter und weniger zeitraubend als jenes und bildet jetzt gewiſſermaßen die Vorübung zum Cricket. Man ſpielt es auch gern bei Ausflügen und Picknicks, da das Spielgerät überall leicht zu beſchaffen iſt; denn man braucht nur einen kleinen Ball, z. B. einen Lawn Tennis Ball und einen runden, handlichen, 60 *cm* langen Stock.

Auf dem ebenen Spielplatz iſt ein regelmäßiges Fünfeck abgeſteckt, (ſ. Abb. 40) deſſen Seiten 13—18 *m* lang ſind. Die beiden Parteien beſtehen aus 10—30 Spielern. Die Partei, welche durch Los das Recht der Wahl bekommen hat, wählt gewöhnlich das Spiel mit dem Schläger und ſtellt ſich in den mit Heimat bezeichneten Kreis an der einen Ecke des Fünfecks. Von der Gegenpartei ſtellt ſich einer, der Einſchenker, gerade in die Mitte des Fünfecks, die übrigen außerhalb desſelben ungefähr in der Weiſe wie bei Cricket der Thorwart unmittelbar hinter der Heimat. Nachdem der Ein-

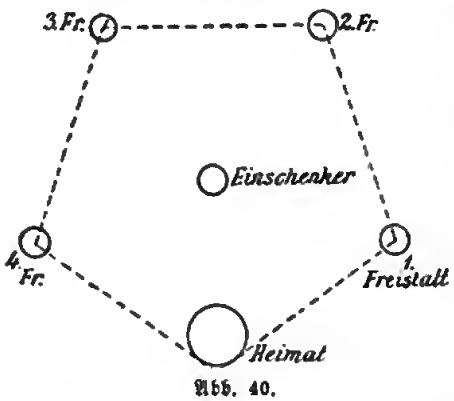


Abb. 40.

*) Rounders, Quoits, Bowls, Skittles ands Curling. By J. M. Walker. London 1892.

ſchenker „Achtung“ (play!) gerufen hat, wirft er den Ball dem erſten Schläger in der Heimat zu, der den Ball zurückſchlagen muß, bevor dieſer den Boden berührt hat. Der Schläger verſucht den Ball ſo zu pariren, daß dieſer möglichſt weit und möglichſt niedrig zurückfliegt. Er wirft dann ſein Schlagholz weg und läuft nach der erſten, wenn möglich auch gleich nach den folgenden Freiheiten und zurück nach der Heimat und führt damit einen Umlauf (rounder) aus, der ſeiner Partei gut geſchrieben wird. Jedoch wird er außer Spiel geſetzt: 1. wenn er den Ball nicht mit dem Schlagholz trifft, 2. wenn er ihn trifft und dieſer hinter ihn fliegt, 3. wenn der parirte Ball aus freier Luft oder nach einmaligem Auftreffen von einem Spieler der Einſchenkerpartei (fielding side) aufgefangen wird, 4. wenn er beim Laufen mit dem Ball getroffen wird.

Der Schläger braucht 3 ihm zugeworfene Bälle nicht anzunehmen, doch den 4. muß er zurückſchlagen. Hat der Schläger die 1. Freiheit glücklich erreicht, ſo verſucht er nach den nächſten Freiheiten zu laufen, während der Ball ſeinem Nachfolger zugeworfen wird. Doch muß er Acht geben, daß er die Freiheit nicht zu früh verläßt; denn zuweilen ſtellt ſich der Einſchenker nur ſo, als ob er den Ball werfen wollte, und trifft er dann mit dem Ball den Läufer außerhalb der Freiheit, ſo wird dieſer außer Spiel geſetzt. Wenn alle Schläger kampfunfähig geworden ſind, endet die 1. Partie (inning), und die beiden Parteien vertauſchen die Rollen. Indeſſen der letzte Schläger hat das Recht, „drei Schläge für den Rundlauf“ (three fair hits for the rounders) zu verſuchen. Gelingt es ihm, durch einen dieſer 3 Schläge den Ball ſo weit fortzuſenden, daß er den ganzen Umlauf auf einmal ausführen kann, ohne vom Ball getroffen zu werden, ſo bekommt ſeine Partei noch einmal das Spiel mit dem Schläger. Wenn alle noch nicht außer Spiel geſetzten Schläger ſich in den Freiheiten befinden, ſo daß keiner mehr in der Heimat übrig geblieben iſt, ſo darf der Einſchenker nach der Heimat laufen, dort den Ball zur Erde legen und dadurch alle Schläger auf einmal außer Spiel ſetzen. Die Partei, welche die meiſten Umläufe gemacht hat, gewinnt das Spiel.

Abgeſehen von dieſen Grundregeln weichen die Beſtimmungen für Rounders im einzelnen ſehr voneinander ab.

Das Intereſſe des Spiels hängt viel von der Geſchicklichkeit, der Schnelligkeit und dem Zuſammenſpiel der Feldpartei (fielding side) ab. Wenn ein Spieler dieſer Partei den Ball in die Hände bekommt und er ſteht nicht in der Nähe eines laufenden Schlägers, ſo muß er ſofort den Ball an den Einſchenker oder Thorwart ſenden.

8. Modern Rounders. In neuerer Zeit hat man das alte Knabenſpiel Rounders ſo ſehr verändert, daß daraus ſchließlich ein ganz verſchiedenes Spiel, das Modern Rounders, geworden iſt, welches große Ähnlichkeit mit dem amerikaniſchen base-ball hat. Beſonders in Glasgow, Liverpool und Glouceſter wird dies Spiel ſehr eifrig von Geſchäftsleuten, Handwerkern, Eiſenarbeitern betrieben. In den genannten Städten bildeten ſich auch die Vereine Scottish Rounders Association, National Rounders

Association und Gloucester Rounders Association. Die Gesellschaft für Beförderung der Bewegungsspiele (National Physical Recreation Society) stiftete im Jahre 1885 einen Preis (einen Schild), um die Wettspiele im neuen Spiel zu befördern. Schon im ersten Jahre beteiligten sich 50 Klubs am Wettkampf, im Jahre 1886 schon 24 Männerklubs und 39 Jünglingklubs. In Liverpool spielt man jeden Sonnabend Nachmittag (an dem die englischen Arbeiter bekanntlich nicht arbeiten) vom Mai bis September. Das Interesse am Spiel ist so groß und allgemein, daß zahllose Zuschauer den in den öffentlichen Parkanlagen abgehaltenen Wettkämpfen beiwohnen.

Die Unterschiede des neuen Spiels vom alten Rounders sind folgende:

Im alten durfte der Schläger das Schlagholz nur mit einer Hand fassen, im neuen gebraucht er beide Hände; im alten hatte man einen kleinen, weichen Ball, im neuen einen fast doppelt so großen Ball, der fast so hart wie ein Cricketball ist. Er soll 100—124 *gr* schwer sein. Wenn ein Läufer von diesem Ball getroffen wurde, konnte er schwere Verletzungen davontragen, deshalb war es nötig, die Bestimmung abzuschaffen, daß ein laufender Schläger, der vom Ball getroffen wird, außer Spiel gesetzt wird. Dafür traten beim neuen Spiel folgende Bestimmungen in Kraft: Der Schläger gerät außer Spiel, wenn ein Gegner mit dem Ball in der Hand die Freiheit berührt, bevor der Schläger sie erreicht hat, oder wenn der Schläger beim Laufen von einem Gegner mit dem Ball in der Hand berührt wird. Ferner ist der Spielplatz (s. Abb. 41) nicht mehr fünfeckig, sondern hat die Form eines Rhombus, dessen Seiten 20 *m* lang sind. An dem einen spitzen Winkel ist die Heimat (batting base = A), an den andern Ecken, die 1., 2. und 3. Freistatt. Die 4. Freistatt liegt auf der Verbindungslinie zwischen 3. Freistatt und Heimat 5 *m*

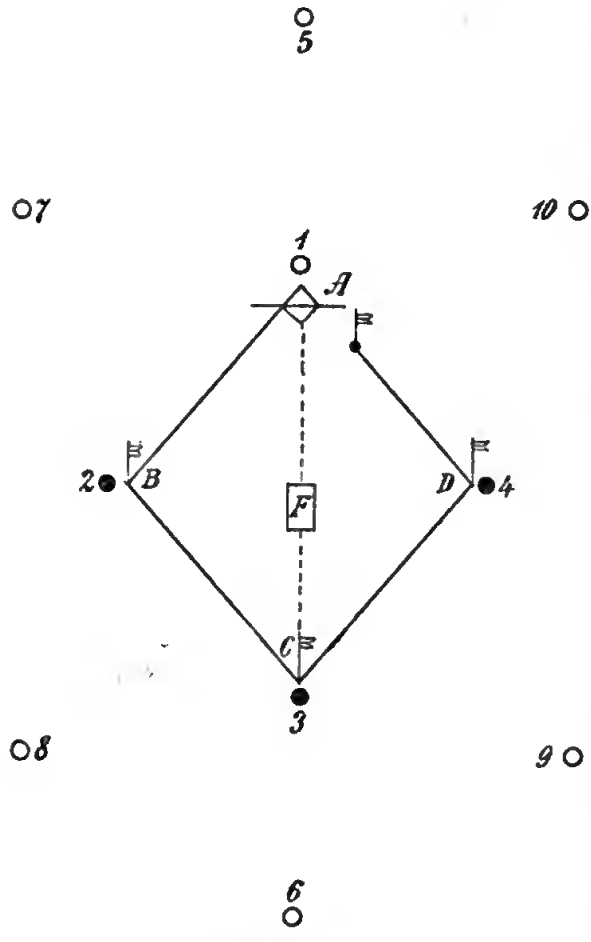


Abb. 41.

von der letzteren entfernt. Die Freistätten sind durch Pfähle von 1 *m* Höhe bezeichnet. In der Mitte des Rhombus (F), 15 *m* von der Heimat entfernt, ist der Platz für den Einschenker (bowler's box). Die zum Einschenker gehörige Partei verteilt sich in folgender Weise außerhalb des Rhombus: Hinter der Heimat steht der Thorwart (backstop = 1), an den Freistätten der 1. ,2. und 3. Eckmann (baseman), weiter im Felde draußen der 1., 2., 3. und 4. Fänger (cover), der Weitfänger (longstop), und der Mittelfänger (centre cover). Jeder vom Einschenker gekegelte Ball gilt als „guter Ball", wenn er nicht höher als der Kopf des Schlägers und nicht niedriger als dessen Kniee heranfliegt.

9. Polo. Das Polospiel ist ein Reiterspiel, das vom neunten Lancierregiment aus Indien nach England mitgebracht worden ist und in kurzer Zeit sehr große Beliebtheit, besonders bei den Kavallerieregimentern, sich erworben hat. Der ellipsenförmige Spielplatz hat eine Länge von 250 *m* und eine Breite von 120—160 *m* und ist rings von niedrigen Holzpforten umgeben. Eine Grenzlinie trennt die beiden feindlichen Lager. An den beiden Scheitelpunkten der Ellipse sind die Eingänge, durch welche die beiden Parteien hereinreiten. Jede Partei besteht aus 3 bis 6 Spielern, welche auf niedrigen, pony-artigen Pferden reiten und eine besondere Tracht tragen (enge Reithosen, wollene Jacke, schirmlose bunte Mütze). Jeder Reiter führt in der Hand eine Art Hammer mit $1^1/_2$ *m* langem Stil aus Bambusrohr und sucht damit eine hölzerne Kugel von 5 *cm* Durchmesser ins feindliche Gebiet zu schlagen. Wie bei allen englischen Spielen steht an der Spitze jeder Partei ein Spielkaiser, der das ganze Spiel leitet.

Nachdem sich die beiden Parteien außerhalb des Platzes 10 *m* vor den beiden Thoren aufgestellt haben, wirft ein Unparteiischer in der Mitte des Spielplatzes den Ball in die Höhe. Auf ein gegebenes Trompetensignal stürzen die Reiter in größtem Galopp zu den Eingängen herein, um die zu Boden gefallene Kugel mit dem Hammer ins feindliche Gebiet zu schlagen. Gelingt es der einen Partei, den Ball durch den Eingang des Gegners über die Grenzen des Spielplatzes zu treiben, so hat sie das Spiel gewonnen. Bei der folgenden Partie wechseln die Spieler ihre Aufstellung.

Spielregeln. Man darf zwar den Hammer eines Gegners zurückschieben, aber niemals dessen Pferd mit dem Hammer berühren, sonst muß man den Spielplatz sofort verlassen. Man darf einem Gegner den Weg vertreten, damit er die Kugel nicht schlagen kann.

Wenn Polo gut gespielt wird, so bietet es eines der malerischsten und interessantesten Schauspiele dar. Mit bewunderungswürdiger Schnelligkeit und Gewandtheit jagen die feurigen kleinen Pferde der Kugel nach und scheinen an dem Spiel mit ebenso viel Eifer beteiligt zu sein als ihre Reiter. In Oxfort und Cambridge besteht je ein Polo-Klub, durch die das sonst eigentlich nur von Cavallerie-Offizieren getriebene Spiel, auch auf den Universitäten hochgehalten wird.

10. Hockey. Der Name Hockey kommt von hook Haken. Wie bei den meisten Spielen sind auch bei Hockey zwei Parteien, die sich befehden.

Jede hat ein durch eine gerade Linie begrenztes Lager. Die Spieler ſuchen mit einem Stocke, der am unteren Ende mit einem Haken verſehen iſt, einen kleinen auf der Erde liegenden Ball in das feindliche Gebiet zu treiben. Iſt die eine Partie gewonnen, ſo wird der Ball wieder in der Mitte zwiſchen beiden Lagern auf den Boden gelegt, und der Kampf beginnt von neuem. Das Spiel erfordert ein ſichres Auge und eine gewandte Hand; es iſt reich an Abwechſelung und Aufregung und bietet vielfachen Anlaß zum Umherlaufen und zu kräftiger Ausarbeitung. Es iſt daher das Lieblingsſpiel der kleineren engliſchen Schulknaben und würde jedenfalls auch bei der deutſchen Schuljugend viel Anklang finden.

In etwas veränderter Form wird Hockey in Schottland auf dem Eis von den Schlittſchuhläufern betrieben. Wie bei Fußball geben auf jeder Seite des mäßig großen Spielplatzes zwei Pfoſten oder Stäbe die beiden Lager an. Sechs bis elf Spieler auf jeder Seite bemühen ſich, ein ſpundförmiges Stück Holz oder eine zolldicke Korkſcheibe in das feindliche Lager mit einem Stock zu ſtoßen, welcher, — ähnlich wie der beim Golfſpiel verwandte Stock — die Länge eines Spazierſtockes hat und am unteren Ende in einen Haken ausläuft. Die Korkſcheibe darf nur fortgeſchoben, nicht fortgeſchlagen werden. Wenn die Scheibe über die Grenzen des Spielplatzes hinausgleitet, befolgt man ungefähr dasſelbe Verfahren wie bei Fußball. Auch beim Eis-Hockey wird das Hauptgewicht auf ein geſchicktes, wohlgeleitetes Zuſammenſpiel gelegt, da von dieſem der Sieg vorzüglich abhängt.

Es gibt außer den genannten Spielen noch manche andere kleine und auch größere Spiele, die bei geeigneter Witterung nebenher eingeſchaltet und betrieben werden. Ein ſolches iſt das Wandballſpiel „Fives“ (Fünfe), zu welchem ein beſonders eingerichteter Platz, der „Fives Court“, notwendig iſt. Die Schule zu Eton beſitzt die enorme Zahl von 36 ſolcher kleiner Spielhöfe. Bei dieſen iſt vor allen Dingen eine hohe Rückwand erforderlich, zu welcher man die fenſterloſe Wand irgend eines Gebäudes benutzen kann; oft iſt auch eine beſondere Mauer dazu gebaut, welche dann an beiden Seiten für das Spiel brauchbar iſt. Dieſelbe muß ziemlich glatt ſein, damit der kleine Gummiball, welcher zu dieſem Spiele benutzt wird, regelrecht abſpringt. Zwei niedrigere Seitenmauern bilden die ſonſtige Begrenzung, ſo daß alſo ein nach drei Seiten hin abgeſchloſſener Raum entſteht, deſſen Grundfläche mit Cement ausgegoſſen und ebenfalls ſorgſam geglättet wird. Der Ball wird mit der Hand geſchlagen, bald nach dem Boden hin, bald nach den Wänden und die Hauptſache iſt, ihn, beſtimmten Geſetzen folgend, nicht zur Ruhe kommen zu laſſen. Da der Ball meiſtens in lebhaftem Tempo gehandhabt wird, ſo erfordert das unterhaltende Spiel eine tüchtige Bewegung der beiden Perſonen, welche gegeneinander ſpielen. Es gibt wohl auf jeder Schule beſondere Liebhaber des Fives-Spiels und dieſe üben es dann ganz beſonders, um etwas Hervorragendes zu leiſten. Die beſten Fives-Spieler einzelner Schulen meſſen ihre Kräfte in gelegentlichen Matches, bei denen eine große Kunſtfertigkeit entwickelt wird. In Eton haben dieſe Spielwände in der einen Ecke einen treppenähnlichen Abſatz, wodurch das

Spiel eigene unterscheidende Eigentümlichkeiten von dem gewöhnlichen bekommt. Die Besonderheit soll von den Pfeilern der alten Kapelle herrühren, an deren Wänden wohl früher Fives gespielt worden ist. Durch die eigentlich störenden Absätze und dadurch entstehenden Winkel bekam das Spiel seine charakteristische Form.*)

Auf ähnlichem Prinzip wie Fives beruht das Raket-Spiel, welches in bedeckten großen Hallen, die von oben her ihr Licht erhalten, gespielt wird. Nur wird der Ball hierbei nicht mit den Händen, sondern wie beim Lawn Tennis mit einer Rakete geschlagen. Die zwei sehr schönen, großen, vollständig bedeckten Hallen, welche z. B. in Eton hierfür gebaut sind, können natürlich auch zu andern Leibesübungen und Spielen gebraucht werden und sind für die Schulen viel wert, wenn das Wetter den Aufenthalt im Freien nicht gestattet.**)

Das englische Spiel „Prisoner's Base" stimmt im großen und ganzen mit dem deutschen Barrlauf überein und wird mit mancherlei Abänderungen gespielt. In der von Raidt a. a. O. S. 107 geschilderten Art stehen die beiden Parteien hinter einer meistens mit Kreide markirten Linie AC (s. Abb. 42) und sind durch eine kurze Linie B von einander getrennt. In D und D' sind die dens (Höhlen), Gefangenen-Male der beiden Parteien, in welchen die von den Gegnern Berührten, so lange bleiben, bis sie von einem ihrer Freunde erlöst werden. Nr. 1 der einen Partei fordert nun einen Nr. 2 der feindlichen Partei heraus, Nr. 3 läuft dann aus um Nr. 2 zu greifen, Nr. 4 wieder auf Nr. 3 in der durch Pfeile angedeuteten Richtung und dann geht das Spiel gerade so wie beim Barrlauf weiter.***)

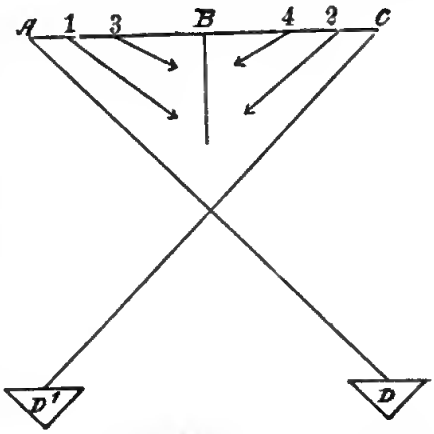


Abb. 42.

B) Schottland.

1. Golf†) (schottische Mail). Ein echt schottisches Nationalspiel ist das Golf (gesprochen Goff). Man leitet den Namen ab von dem germanischen Wort kolbe, eine Keule; denn auch hier, wie bei Hockey, handelt es sich darum, mit einem hakenförmig gekrümmten Stock einen Ball nach gewissen Regeln vorwärts zu treiben. Schon 1457 spielte man es in Schottland mit so großem Eifer, daß die Regierung es verbot. Noch heute hängen ihm die Schotten mit einer wahren Begeisterung an, und Linskill in seinem Buch

*) Raidt, Englische Schulbilder. S. 104 u. 171.
**) Raidt a. a. O. S. 104.
***) Raidt a. a. O. S. 107.
†) Golf. By W. T. Linskill. London 1891.

über das Golf verſteigt ſich zu der Behauptung: „Als ein Liebhaber des Golf muß ich ſagen, daß niemand mehr zu bedauern iſt als derjenige, der das Spiel noch nicht gelernt hat, und ich kann verſichern, daß kein Spieler es wieder aufgibt, wenn er nicht etwa durch Krankheit dazu gezwungen wird. Nichts iſt wahrer als die Rede: „Einmal ein Golfer, immer ein Golfer!"

Es wird von allen Klaſſen der Bevölkerung das ganze Jahr durch geſpielt. Im Winter, wenn die Felder mit Schnee bedeckt ſind, nimmt man rote Bälle. Es iſt nicht ganz ungefährlich, einem Spiele beizuwohnen, denn die ſehr harten Bälle ſauſen oft mit ungeheurer Wucht durch die Luft.

Der Spielplatz ſoll eine hügelige, raſenbedeckte, mindeſtens 6 *km* lange Strecke Landes ſein, wie ſie z. B. die ausgedehnten Weidetriften Schottlands darbieten. Das Intereſſe am Spiel wird erhöht, wenn allerhand kleine Hinderniſſe, wie Mauern, Erdwälle, Sandgruben, den Spieler zu größerem Nachdenken und zu feinerer Berechnung zwingen. In Abſtänden von 90—450 *m* ſind 18 Löcher oder Gruben in die Erde gegraben, am beſten ungefähr in einem Kreiſe angeordnet, bei Mangel an Platz begnügt man ſich mit 9 Gruben. Es gilt nun, mit einem Hakenſtock, den Ball von Loch zu Loch zu treiben. Wer dazu am wenigſtens Schläge braucht, gewinnt das Spiel.

Die Gruben haben ungefähr 11 *cm* im Durchmeſſer und 11 *cm* Tiefe. Sie ſind mit einem eiſernen Ring umgeben, der die Ränder vor dem Einſtürzen ſchützt. In den Gruben ſteht eine kleine Fahne, welche ſchon in

Abb. 43.

Abb. 44.

einer großen Entfernung den Spielern die Lage derſelben anzeigt. Die Fahnen der neun erſten Gruben ſind weiß, die der übrigen neun ſind rot.

20 Quadratmeter ringsum die Löcher ſoll der Raſen ſo gleichmäßig fein wie ein Billard, dieſer Platz heißt putting green. Dicht daneben muß

noch eine andere wichtige Stelle durch bunte Zeichen markirt werden, der teeing-ground oder Ausgangspunkt, von dem aus man den Ball ſchlägt. Der erſte von den 18 teeing-grounds, bei welchem das ganze Spiel beginnt, heißt tee. Bevor man den erſten Ball treibt (to drive), legt man ihn auf das tee, (it is teed) meiſt auf eine kleine aus Sand oder Gras gebildete Erhöhung. Nachdem man den Ball von dem teeing-ground fortgeſchlagen hat, darf man ihn nicht wieder mit der Hand berühren, bis das zu erobernde Loch gewonnen iſt.

Gewöhnlich ſpielen zwei Spieler gegeneinander (single) oder zwei Spieler gegen zwei andere (foursome). Gute Spieler geben ſchwächeren Spielern entweder ſo und ſo viel Schläge oder Löcher vor; z. B. ſie gewähren den Vorteil, daß ein ſchwacher Spieler 2 Schläge mehr machen darf als ſie ſelbſt, um ein Loch zu gewinnen, oder daß er, um das ganze Spiel zu gewinnen, nur 15 anſtatt 18 Löcher zu gewinnen braucht. Die Spieler ſchlagen nicht abwechſelnd einen Schlag um den andern, ſondern wenn A den Ball nicht ſo nahe an die Grube getrieben hat als B, ſo ſchlägt er ſo lange, bis er der Grube näher iſt als B. Dann erſt iſt B an der Reihe.

Mit welchen Feinheiten Golf geſpielt wird, ergibt ſich aus der Thatſache, daß ein echter Spieler für die verſchiedenen Schläge eine Auswahl von 11 hölzernen und 8 eiſernen Hämmern (clubs) hat. Der wichtigſte von dieſen iſt der hölzerne „Treiber“ (driver), mit dem man den Ball auf weite Entfernungen ſchleudert. Die Abbildungen 43 und 44 zeigen, welches die zwei Hauptſtellungen des Spielers ſind.

Als Richtſchnur für alle Golf-Klubs gelten die ſehr ins einzelne gehenden Spielregeln des Royal and ancient Golf Club of St. Andrews*).

2. Ebenfalls ein ſchottiſches Nationalſpiel iſt Curling (Steinwerfen auf dem Eiſe). Es wird ſchon ſeit wenigſtens 3 Jahrhunderten in Schottland geſpielt, auch in Kanada hat es viele Liebhaber gefunden. Aus den Spielausdrücken ſchließt man, daß es ſeine Heimat in den Niederlanden hat. Man leitet das Wort curl von dem altholländiſchen krul, eine Locke, ab, dieſes wieder von kreukelen, kräuſeln, zerknittern, und man vermutet, daß das Spiel im 16. Jahrhundert von Vlämiſchen Kaufleuten nach Schottland mitgebracht worden ſei. Schon Camden erwähnt im Jahre 1607, daß eine Inſel von den Orkney Islands viele vortreffliche Steine zu dem Curling liefere. Von Dichtern und Proſaikern wird das Spiel oft geſchildert und geprieſen, und Richard Brown hat im Jahre 1830 ein gutes Buch Memorabilia Curliana darüber geſchrieben. Wie beliebt das Spiel in Schottland iſt, ergibt ſich aus der Thatſache, daß es dort ungefähr 500 Curling Clubs gibt. Auch die Canadier finden großen Gefallen daran, denn allein in der Provinz Ontario gibt es 37 Curling-Vereine. Der Royal Caledonian Curling Club, deſſen Spielregeln für alle anderen Clubs maßgebend ſind, zählte im Jahre 1870 nicht weniger als 12000 Mitglieder.

*) St. Andreas iſt eine alte berühmte Univerſitätsſtadt an der Oſtküſte Schottlands, nordöſtlich von Edinburg.

Das „donnernde Spiel," roaring game, wie es der größte ſchottiſche Dichter Robert Burns nennt, wird von Hogg in folgenden Verſen beſungen:

On the banks of Duddingston,
Heavens! what a scene of noise and glee,
And busy, brisk anxiety!
There age and youth their pastime take;
The Highland chief, the Border knight,
In weaving plnmes and baldrick bright,
Join in the bloodless friendly war,
The sonnding stone to hnrl afai,
The hairbreadth aim, the plaudits due,
The rap, the shout, the ardour grew,
Till drowsy day her curtains drew.*)

Urſprünglich ſpielte man jedenfalls mit roh zubehauenen Granitblöcken, doch mit der Zeit rundete man die Steine mehr und mehr ab, machte ſie kugelförmig und verſah ſie mit einer bequemen Handhabe. Jetzt ſoll kein Stein mehr als 50 Pfund (imperial) wiegen. Ein Paar koſtet gewöhnlich 20—30 Mark.

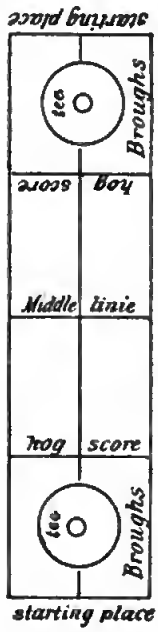


Abb. 45.

Der Spielplatz (rink) (ſ. Abb. 45) iſt eine 38 *m* lange Eisfläche, an deren beiden Enden ſich ein Mal (tee) befindet. Es gilt nun, von dem einen Mal aus die Steine ſo nahe als möglich an das andere Mal zu werfen. Hinter dem Mal, 2 *m* von ihm entfernt, iſt der Einſchenkplatz (starting place), von welchem aus man die Steine wirft. Um jedes Mal als Mittelpunkt iſt ein Kreis (brongh) von 2 *m* Durchmeſſer gezogen. Jeder Stein, der außerhalb dieſes Rings liegt, gilt nicht und wird ſogleich von dem Eis entfernt. Zwiſchen beiden Malen, 6 *m* von ihnen entfernt, ſind noch die zwei Hog Scores (eigentlich Ferkellinien); jeder Stein, der nicht über dieſe Linie fliegt, gilt als Hog (kurzer Wurf).

Jede Partei ſoll aus 4 Spielern beſtehen, von denen jeder 2 Steine wirft. An der Spitze der Partei ſteht der Spielkaiſer (skip, skipper), der ſich immer in der Nähe des Mals aufhält, um die nötigen Befehle zu geben. Die anderen Spieler halten ſich auf beiden Seiten des Spielplatzes auf und dürfen denſelben nur betreten, wenn ihnen der Spielkaiſer befiehlt, den Platz mit einem Beſen zu kehren. Die Ent-

*) An den Ufern von Duddingſton, o Himmel, welch ein Schauſpiel von lärmender Freude und geſchäftigem, feurigem Eifer. Dort vergnügen ſich alt und jung: Der Häuptling aus den Hochlanden und der Ritter von der Mark mit wehendem Federbuſch und glänzendem Wehrgehänge vereinigen ſich hier im blutloſen, freundſchaftlichen Kampfe, um den lautkrachenden Stein weithin zu ſchleudern. Haarſcharf zielte man, lauter Beifall erſchallte, das Krachen der Steine, das Geſchrei, Eifer und Aufregung wuchſen, bis der müde Tag entſchlief.

fernungen der einzelnen Steine von dem Mal dürfen nur am Ende der Partie gemeſſen werden.

Wie man ſieht, hat das Spiel manche Ähnlichkeit mit bowling. Auch darin gleichen ſich beide Spiele, daß man ſucht, des Gegners Kugel von dem Ziel wegzutreiben. Dieſes bei Curling ſehr ſchwierige Manöver heißt wicking. Wenn die Steine dicht um das Mal liegen, ſo daß es nicht mehr geſehen werden kann, greift man zu dem letzten verzweifelten Mittel und ſchleudert mit aller Kraft, deren man fähig iſt, den Stein gegen die ſchon daliegenden Steine; doch richtet man damit oft mehr Schaden als Nutzen an.

Das Hammerwerfen, früher eine kriegeriſche Thätigkeit, wurde in England auch als eine Volksturnübung betrieben. Die Bauern verwendeten bei ſolchen Wurfübungen auch eine Wagenaxe. Bei dem in Schottland jetzt noch üblichen Hammerwerfen hat der Hammer einen ſteinernen Helm. Nach einigen Schwingungen mit geſtrecktem Arme wird der Hammer über die Schulter gehoben, dann nach vorn geſchleudert. Schwerere Hämmer faßt man mit beiden Händen, ſchwingt das Gerät zwiſchen den etwas gegrätſchten Beinen einigemal hin und her und wirft ſchließlich von über dem Kopf her nach vorn. Ein 11pfündiger Hammer wurde, wie das „Handbook of Gymnastics v. John Hulley Philadelphia 1867“ angibt, mit einem 3 Fuß langen Griffe 176 Fuß und ein 22pfündiger 94 Fuß weit geworfen.*)

16. Holland.

Im Schlittſchuhlaufen ſind die Holländer Meiſter. Ein Land, in welchem Flußarme und verbindende Canäle in großer Zahl vorhanden ſind und in langen Wintern erſtarren, muß notwendig in dieſer Kunſt Meiſter hervorbringen. Nichts kann ein lebhafteres Schauſpiel geben, als eine holländiſche Eisbahn, wie z. B. die Maas oder bei Amſterdam das ſogenannte Y. Man ſieht hier alt und jung, Männer und Weiber, Jünglinge und Mädchen in pfeilſchnellen Bewegungen durcheinander dahinfliegen. Hier befleißigt ſich ein einzelner der Zierlichkeit und ſondert ſich von dem Haufen ab, um in der Einſamkeit ungeſtört Spirallinien zu beſchreiben, die einem Archimedes Stoff zur Unterſuchung gäben, aber ein lärmender Haufen kommt mit blitzähnlicher Schnelle im Wettlauf heran und zerſtört die ſchönen Schnörkel des Künſtlers. Dort ſchieben mutige Jünglinge ihre Schönen in zierlichen Schlitten vor ſich her. An anderm Orte zieht ein langer Reihentanz in Schlangenlinien über die kriſtallene Fläche dahin. Weiterhin ſchwebt ein vertrautes Paar Arm in Arm in harmonirenden Bewegungen und ſcheint ſich auf Luft zu wiegen; während kühne Jünglinge gefahrvolle Wendungen und Sprünge üben. Alles iſt Leben und Bewegung und freut ſich der reineren Luft, welche Spannkraft durch jede Fiber verbreitet. Beliebt iſt auch im Winter das Fahren in

*) Dr. Waſſmannsdorff. Deutſche Turnzeitung v. 1875 S. 296.

Eiskähnen mit angebrachtem Segel, die der Wind auf den Eisflächen pfeilschnell dahintreibt.*)

Häufig ist in Holland das Kolfspeel (Kolbenspiel) zu sehen. Die Kolbenbahn ist eine 40—60 Fuß lange ebene Tenne, mit einer ein paar Fuß hohen Bretterwand umgeben und zuweilen mit einem Dache bedeckt, übrigens an allen Seiten offen. An den beiden Enden sind, einige Fuß von den Wänden entfernt, 2 Pfähle eingerammt. Jeder Spieler hat einen ledernen Ball und einen 4 Fuß langen Kolben, der unten etwas gekrümmt und an dem dicksten Teile mit Messing oder auch mit Silber beschlagen ist. Der Spieler, welcher anfängt, tritt zu dem obersten Pfahl und schlägt seinen Ball so auf der Erde hin, daß er den untersten Pfahl zu treffen sucht. Ein

Abb. 46.

Gleiches thut der Mitspieler. Dies wird in umgekehrter Richtung wiederholt, und wer beide Pfähle zuerst getroffen und wessen Ball sodann am weitesten von dem obersten Pfahle abliegt, der hat den ersten Punkt gewonnen. Diese Art des Spiels ist die einfachste. Mit 3 oder 4 Personen ist es zusammengesetzter und schwerer. Gewöhnlich spielt man blos um die Zeche, zuweilen werden auch Wettspiele angestellt, welche die Gastwirte und Kolbenbahnenhalter vorher in Zeitungen ankündigen. Der Preis pflegt bei solchen Spielen ein mit Silber beschlagener Kolben zu sein. Außerdem sind Pferdewettrennen und Kahnwettfahren in Holland sehr beliebte Volksbelustigungen.*)

*) Bieth a. a. O.

Zwiſchen den Holländern, bekanntlich ein Volksſtamm germaniſcher Abſtammung, und den Norddeutſchen herrſcht große Verwandtſchaft. Schon die Ähnlichkeit der holländiſchen Sprache mit dem Plattdeutſchen, die ſich kaum als beſondere Mundarten voneinander abheben, iſt ein deutliches Zeichen dafür. Wenn daher übereinſtimmende Sitten und Gebräuche durch die gezogenen Landesgrenzen nicht geändernt und umgeändert wurden, ſo iſt dies zugleich ein ſprechender Beweis dafür, daß gleiche Art, gleiche Abſtammung von unüberwindlicher Macht ſind. Auch bezüglich der Spiele der Jugend macht ſich zwiſchen den genannten Volksſtämmen die große Verwandtſchaft geltend. Dies trifft ſowohl für die frühere Zeit, als auch für die Gegenwart zu. Daß ſich ſchon vor mehr als 200 Jahren die holländiſche Jugend an gleichen Spielen erfreute wie die deutſche, zeigt recht deutlich die aus dem holländiſchen Werke „Cats. J. Houwelyk; dat is de gantsche gheleyenhuit der Echten Staats m. k. 4. Gravenhaage 1628“ — hier beigegebene Nachbildung eines Kupfers (Abb. 46). Wenn nicht die fremde Kleidung der Kinder auffiele, ſo würde man glauben, man habe es mit einer treuen Wiedergabe des Lebens und Treibens unſerer Kinder auf einem beſuchten Spielplatze der Gegenwart zu thun. Andererſeits iſt allſeitig bekannt, daß die Turnlehrer Hollands nicht blos mit großer Aufmerkſamkeit und thatkräftiger Hingabe die Entwicklung des deutſchen Turnens verfolgen, ſondern auch im beſonderen der Spielbewegung der neueren Zeit durch Wort und Schrift in ihrem Heimatlande mit Erfolg Vorſchub leiſten. In den mir vorliegenden einſchlagenden Schriften: J. A. van der Boom en F. G. Croesen. Spelen en Lichnaamsoefningen — J. A. v. d. Boom Gymnastik en Spel — J. S. G. Disse en L. D. Labberté. Het Bewegingsspel — iſt die Übereinſtimmung des gebotenen Stoffes mit dem unſerer deutſchen Spielbücher unverkennbar.

17. Deutſchland.

Wie ſchon bemerkt, reichen einige Spiele bis ins graue Altertum zurück. Durch Überlieferung von Geſchlecht zu Geſchlecht haben ſich dieſelben bis auf den heutigen Tag erhalten. Bei der überwiegenden Mehrzahl der Spiele liegen jedoch die Verhältniſſe weſentlich anders. Wie alles in der Welt, ſo ſind auch die Spiele dem Wechſel des Entſtehens und Vergehens unterworfen. Nachweislich tauchten zu verſchiedenen Zeiten gewiſſe Spiele auf, erfreuten ſich großer Beliebtheit und verfielen endlich mit der Zeit der Vergeſſenheit. Der wandelnde Geſchmack der Zeiten brachte die endgiltige Entſcheidung. Was man jeweilig für ſchicklich und lobeſam, für beſonders anziehend und beluſtigend zur Erholung, zur geſelligen Freude geeignet fand, das wirkte beſtimmend auf Sein und Nichtſein der Spiele. Sehr maßgebend für die Beliebtheit eines Spieles wirkte jederzeit, wenn angeſehene Perſonen, wenn Fürſten und Könige anfingen, ſich für dasſelbe zu begeiſtern und ganz beſonders, wenn ſie es leidenſchaftlich ſelbſt trieben. Ein

ſchlagendes Beiſpiel liefert hiefür das Spiel im Ballhauſe, das eine Zeit lang von franzöſiſchen Königen beſonders bevorzugt und gepflegt wurde. Dieſes Beiſpiel regte überall auch in Deutſchland dort zur Nachahmung an, wo man mit franzöſiſchen Sitten und Gebräuchen liebäugelte. Als jedoch in Frankreich dieſes Spiel in Vergeſſenheit fiel, da ſchloſſen ſich auch in Deutſchland die Ballhäuſer, trotzdem, daß das darin getriebene Spiel von großem geſundheitlichen Werte war. Unter Umſtänden kann auch die Laune, kann eine Grille des Zeitgeiſtes einen Umſchwung herbeiführen. Die Gegenwart bietet hierfür einen ſprechenden Beweis in den Erfolgen, die der preußiſche Unterrichtsminiſter von Goßler mit ſeinem Erlaſſe v. J. 1882 zu Gunſten der Jugendſpiele hatte.

Es unterliegt wohl keinem Zweifel, daß die Gegenwart mit ihren auf alle Gebiete ſich eingehend verbreitenden Schrifttum hinlänglich dafür ſorgt, daß künftige Jahrhunderte ſich über die jetzige Zeit noch ein klares Bild machen können. In Anbetracht der vorhandenen großen Spielbuchliteratur darf man dies auch bezüglich der Jugendſpiele annehmen. Aus früheren Jahrhunderten jedoch, in denen das Schreib- und Leſebedürfnis keineswegs in annähernder Weiſe ausgebildet war wie jetzt, ſind Überlieferungen an ſich ſchon ſpärlicher und ganz beſonders dann, wenn es ſich um gewöhnliche, alltägliche Dinge, um Regungen und Bewegungen zur Erholung und zur Zerſtreuung, wie es eben die Spiele ſind, handelt. So gern man auch in jenen alten, vergangenen Zeiten in allen Kreiſen der Bevölkerung unſeres Vaterlandes ſpielte, ſo wenig fanden ſich Schriftſteller gemüſſigt, eingehend über das Weſen, über die Regeln und Geſetze der gebräuchlichſten und beliebteſten Spiele zu ſchreiben. Man hielt es nicht für notwendig, über ſolche Nebenſachen des menſchlichen Lebens, bez. ſelbſtverſtändliche Dinge beſonderes Aufheben zu machen. In den meiſten Fällen wird nur beiläufig erwähnt, daß auch dieſes oder jenes Spiel zu dieſer oder jener Zeit geſpielt worden ſei, ſeltener ſchon, von welchen Kreiſen dies oft und gern geſchah. Oft iſt nicht mehr überliefert worden als der Name des Spiels. Den Zeitgenoſſen genügte eine ſolche kurze Andeutung, aber den Späteren iſt ſie meiſt ein unauflösbares Rätſel, zumal dann, wenn in Vergeſſenheit geratene Spiele in Frage kommen. Bei ſolcher Sachlage iſt daher die Darſtellung einer Geſchichte jedes deutſchen Spieles, die angeben ſoll, wann, wie und wo es entſtanden, welche Verbreitung, welche Entwicklung es genommen, welche Umwandlung es gefunden, eine Unmöglichkeit. Gleichwohl iſt es vom hohen Intereſſe, zu wiſſen, welche Spiele zu dieſer oder jener Zeit unſere Vorfahren trieben, welche Veranlaſſungen zu beſonderen Äußerungen des Spieltriebes führten, welchen Geſchmack ſie bei ihrer Auswahl entfalteten, in welchem Zuſammenhange die Spiele mit den Zeitverhältniſſen, mit dem Zeitgeiſte ſtanden. Wenn man ſchon bei einem Kinde aus der Wahl und dem Betriebe ſeiner Spiele auf die Sinnesart und den Charakter deſſelben berechtigte Schlüſſe machen zu dürfen glaubt, ſo wird man nicht fehl gehen, wenn man annimmt, Ähnliches aus den Spielen unſerer Altvordern erforſchen zu können. Es iſt dies wohl eine Aufgabe, die wert iſt, der Geſchichte unſeres

Volkes auch nach dieſem Geſichtspunkte hin näher zu treten. Die nordiſchen Länder Dänemark, Schweden, Norwegen und das fernliegende Island bewohnen ſchon ſeit alten Zeiten germaniſche Volksſtämme. Ihre Rechtsanſchauung und Gottesverehrung, ihre Sagen und Heldengedichte, ihre Sitten und Gebräuche haben daher mit denen der übrigen weiter im Süden wohnenden Germanen viel Verwandtes und Übereinſtimmendes. Dies gilt vor allem auch von der Erziehung der Kinder und im beſonderen von den Spielen derſelben. Daher iſt die politiſche Trennung dieſer Völker bei Behandlung dieſes Stoffes zunächſt ohne Berückſichtigung geblieben.

Wenige Nachrichten ſind von den Spielen unſerer Altvorderen aus der Zeit, in der ſie zuerſt in der Geſchichte von ſich reden machten, auf uns gekommen. Daß aber bei ihnen das Spiel im Anſehen ſtand, dafür bürgt die Götterſage, nach welcher im goldenen Zeitalter im Hofe der Götterburg „die Götter ſpielten heiter ihr Spiel.“ Die wenigen beſtimmten Mitteilungen rühren zumeiſt von unſeren Feinden, den Römern, her; insbeſondere der römiſche Schriftſteller Tacitus, der um das Jahr 50 nach Chriſto geboren wurde, hat mancherlei Aufzeichnungen über die Sitten und Gebräuche unſerer Altvordern hinterlaſſen. Nach ihm waren die alten Deutſchen, ein kräftiges, mannhaftes, kriegeriſches Volk, daher konnte ihr Lieblingsſpiel keinen andern als einen kriegeriſchen Charakter haben. „Nur eine Art Schauſpiel,“ vermeldet derſelbe, „kennen ſie; in allen Verſammlungen iſt's dasſelbe. Nackte Jünglinge, denen dies eine Luſt iſt, ſtürzen ſich durch Schwerter und drohende Framen, d. h. Spieße, hin. Ihre Übung hat dies zur Kunſt erhoben, zur Schönheit die Kunſt. Doch nicht Gewinnes und Lohnes halber, obwohl des verwegenen Spieles Preis das Entzücken der Zuſchauer iſt.“ Man hat geglaubt, annehmen zu ſollen, daß die Jünglinge zwiſchen den Schwertern und Spießen, welche um ſie aufgerichtet waren, umhergeſprungen ſeien; aber nach Müllenhoff's Nachforſchungen über den Schwerttanz führten ſie die Waffen in den Händen und tanzten unter den Schwertern und Spießen, die ſie zückten und zum Angriff richteten, umher. Sie führten demnach einen kunſtvollen Schwerttanz aus, der ſich wohl mit der Pyrrhiche, dem altgriechiſchen Waffentanze, vergleichen läßt. Dagegen hingen unſere Vorfahren an dem Würfelſpiele mit einer Leidenſchaft, die eines Beſſeren wert geweſen wäre. „Das Würfelſpiel,“ ſchreibt Tacitus weiter, „was wunderbar zu ſagen iſt, treiben ſie nüchtern, wie ein ernſtes Geſchäft, mit einer ſolchen Vermeſſenheit, zu gewinnen und zu verlieren, daß, nachdem ſie alles verloren, ſie mit dem letzten Wurfe Leben und Freiheit auf's Spiel ſetzen. Der nun verloren hat, tritt ohne Weigerung in den Stand der Leibeigenen: obſchon jünger und ſtärker — läßt er ſich binden und verkaufen.“

Außer dieſen ſchriftlichen Aufzeichnungen haben gelegentliche archäologiſche Funde von Spielſachen unſere Kenntniſſe über die Jugendſpiele der Alten bereichert.

Wie es heute noch der Fall iſt, war auch bei den alten germaniſchen Stämmen das erſte Spielzeug des Kindes die Klapper. Ja dieſes Gerät war in Deutſchland ſchon vorhanden, noch ehe der Germane deſſen Boden

betrat; denn man fand Kinderklappern, zwei birnenförmig hohle, aneinandergebackene Thonkugeln, mit eingedrückten Verzierungen, innen Klappersteinchen enthaltend, in den Heidengräbern im Prattelerwalde in Baselland und bei Teuchtelfingen in Württemberg. Ebenso ist aus Gräberfunden nachgewiesen, daß die Kinder der Germanen mit Schnitzbildchen von Pferdchen, Schweinchen und Hündlein gespielt haben; denn es war eine von reichem Gemüt zeugende Sitte unserer Vorfahren, den Toten, wie ebenfalls Tacitus berichtet, mit ins Grab zu geben, was ihnen im Leben lieb und teuer gewesen war. Wie dem Krieger Waffen und Roß, dem Jäger Wurfspieße und Pfeile, den Frauen Schmuck und Spindel, so gab man Kindern ihr Spielzeug mit ins Grab. Alte Germanengräber geben uns daher den frühesten Aufschluß über deutsches Kinderspielzeug. In den Flachter Germanengräbern fand man in einem Kindergrabe ein beinernes Pfeifengäulchen, welches an die auch jetzt noch von den Töpfern gefertigten thönernen Tierfiguren erinnert, an denen statt des Schwanzes ein Pfeifchen angebracht ist. Eine Kinderklapper aus gelbem Thon, 5,5 *cm* hoch, allseitig geschlossen, mit 8 Schalllöchern, im Innern kleine Steinchen, fand man in einem Grabe bei Bautzen. Eine ähnliche, jedoch größere und mit einem Henkel versehene bei Oschatz in Sachsen. Auch inwendig hohle und mit Klappersteinchen gefüllte Vögel hat man mehrfach in alten Gräbern gefunden, so bei Connewitz-Leipzig einen solchen 9,5 *cm* langen und 7 *cm* hohen Vogel, an welchem die Flügelfedern durch Striche angedeutet sind. Er stand in einem gehenkelten Napfe. Weiter fand man in altdeutschen Gräbern sehr oft kleine Schälchen, Näpfchen, Schüsselchen u. s. w., die kaum eine andere Bestimmung gehabt haben können, als seiner Zeit den Kindern als Spielzeug zu dienen. Ein Fund von kleinen aus Kupfer getriebenen Tieren, der am isländischen Strande im Anfange des vorigen Jahrhunderts gemacht wurde, ist wahrscheinlich die Sammlung eines fremden Händlers, der damit strandete. In den nordischen Sagas wird ausdrücklich von solchem Spielzeug erzählt. Zwischen den Vettern Steinolf Arnorsson und Arngrim Thorgrimsson bestand sehr große Freundschaft. Als einmal der vierjährige Steinolf den zwei Jahre älteren Arngrim bat, ihm sein Messingpferdchen zu leihen, so schenkte er ihm dasselbe edelmütig, er sei ohnehin schon zu groß, damit zu spielen. Die Freude an allerlei Früchten und Erzeugnissen der Natur war auch damals den Kleinen im Norden gemein. Als der dreijährige Egil Skallagrimsson bei einer Gastlichkeit, wobei die Männer sich mit der Dichtkunst vergnügten, auch ein paar Verse vorbrachte, bekam er zur Belohnung drei Muscheln und ein Entenei. Auch das Spielen mit Haustieren wurde schon damals bemerkt. Eine der reizendsten Sagen erzählt, daß das heiligste Tier des Hauses, die Hausotter, zu dem Kinde an der Milchschüssel sich legt und mitsuppt. Das Kind sieht „das Ding" mit ruhigen großen Augen an und läßt es mitessen und ärgert sich nur, wenn es blos Milch und keine Brocken mag. Wurden die Kinder größer, so spielten die Mädchen mit Puppen oder wie das alte deutsche Wort dafür heißt, mit Tocken und die Knaben bauten sich Häuser. Olaf Thordarson war 8 Jahre,

da er vom Feinde seines Vaters erstochen wurde, als er ein Haus baute, „wie die Kinder zu spielen pflegen.“ Ganz ähnlich muß das „Kirchen mit Schindeln decken“ gewesen sein, das eine alte schwedische und gotländische Kinderlust war.*) Auch der Renner erwähnt, wie wir später berühren werden, dieses Häuserbauen der Kinder. Es war just in alten Zeiten so wie noch heute, wo bei gegebener Gelegenheit die Kinder Höhlen graben, Häuschen aus Lehm fertigen, wo immer noch das Bauen von Laubhütten im Herbste und der Schneestuben im Winter die Lust der deutschen Knaben entfacht.

Je weniger unsere Vorzeit von einer Kinderschule wußte, umso bedeutender war das Spiel. Darum gaben die reicheren Eltern ihren Kindern einen unfreien Kameraden, der stets bei ihnen sein mußte, mit denen gleich behandelt, er in gleichem Spiel und gleicher Beschäftigung die Kindheit verlebte. Von Ölver, dem Sohne des Jarl Herraud wird erzählt, daß man ihm 30 Spielgesellen gegeben hatte, mit denen er sich bis zu seinem 15. Jahre die Zeit vertrieb. Königs- und Sklavenkinder spielten miteinander auf der Diele der fürstlichen Halle, und von Königstöchtern wird erzählt, daß der Erzieher sie mit den Mädchen eines Knechtes aufwachsen ließ*) Die Edda läßt Brunhilden sagen: „Denn es folgen ihm fünf meiner Mägde und acht meiner Dienstmannen edlen Geschlechts, erblich und Hörige, einst mir Gespielen, die Votel mir, seiner Maid, geschenkt.“ Zwischen dem Kleinen und seinem Ziehsklaven, der öfters schon bei der festlichen Namengebung vom Gaste, der den Namen gab, zum Eigentum geschenkt wurde, bildete sich aus der Spielkameradschaft meist für das ganze Leben ein trautes Verhältnis.

Ganz zutreffend sagt J. V. Zingerle in seinem gediegenen Werke ‚das deutsche Kinderspiel im Mittelalter‘: „so vereinzelt auch Nachrichten von Kinderspielen aus diesem Zeitalter vorkommen, so geben sie gesammelt und aneinander gereiht, doch ein ziemlich reiches Bild von der Kurzweil der Kinder“ und fügen wir hinzu, auch der der Erwachsenen. Denn das deutsche Volk im Mittelalter liebte es, lustig und fröhlich, wenn nicht gar ausgelassen zu sein, sobald die Arbeit ruhte. Es leuchtet daher aus jener Zeit zu uns herüber anheimelndes Leben und Treiben urwüchsiger Kraft, neckender Unbefangenheit, sprudelnden Humors.

Wie in alter grauer Vorzeit und wie noch heutzutage tummelten im Mittelalter, wie mehrfach bezeugt wird, die kleinen Knaben ihr Steckenpferd. Im Frauendienste bekennt Ulrich von Lichtenstein selbst:

„Do ich daz hort, ich was ein kint,
und tump als noch die jungen sint,
so tump daz ich die gerten reit.“ (3,21).

Hartmann von Aue versichert:

„mir hat ein wip' genade wider seit,
der ich gedienet han mit staetekeit,
sit der stunde, daz ich uf einem stabe reit“. (MSH I. 328b.)

*) Nach Weinhold Altnordisches Leben S. 287 u. ff.

Im ähnlichen Sinne heißt es im Liedersaal:

„da ich mich zeinem [1]) knehte ergab
do ich reit kintlich uf ein stab.“ (II. 167, 93).

Hugo von Trimberg stellt es in Vers 2736 und 37 seines Renners als eine Affenheit hin

„rite ein gra [2]) man uf und ab
mit cleinen Kinden uf einem stab.“
„wolt ir gemaches grifen zuo
so ritet ir sanfter einen stab.“ [3]) (Parz. X. 1286.)

In Francisci Petrarche's Trostspiegel (Frankfurt 1559) findet sich auf Folium 61 b die Abbildung einer deutschen Wohnstube. Unter anderem wird auch ein Knabe dargestellt, welcher auf einem Stocke reitet und in der rechten Hand eine Gerte hält. Vor ihm steht eine verhangene Wiege und hinter ihm liegt am Boden ein Ball und ein anderes Spielgerät, das wie ein Mönch aussieht. Auf Folium 66a galoppirt ein Knabe auf seinem Steckenpferde einher, wobei er unter seinem Arm einen Stab wagerecht hält, an dem vorne 4 Windmühlenflügel angebracht sind.

Das Titelblatt des Erfurter Kirchengesangbüchleins v. J. 1526 zeigt die 4 Evangelisten, unten aber einen Engel auf dem Steckenpferde reitend. Im „Kleidungsbüchlein“ des Augsburger Bürger Veit Conrad Schwarz aus der Zeit der Mitte des sechzehnten Jahrhunderts läßt sich genannter Schwarz abmalen, wie er von seiner „Kindsmagt“ am Laufbande geführt wird, wobei er in der rechten Hand ein hölzernes buntbemaltes Steckenpferd, wie sie jetzt noch gebräuchlich, in der linken aber eine Peitsche hält. Von der größten Heerschar, welche Steckenreiter jemals gebildet haben mögen, wird aus Nürnberg berichtet. Es kamen 1476 Knaben der Stadt Nürnberg i. J. 1650, den 22. Juni, als an dem Tage, an welchem man daselbst das Fest des Osnabrücker Friedensschlusses feierte, aufgeritten auf ihren Steckenpferden vor das Haus des kaiserlichen Commissarius Octavio Piccolomini. Dieser erwies den freundlich gesinnten Knaben eine ebenso ausgesuchte Gegenehre. Für jeden derselben ließ er einen silbernen Friedenspfenning prägen, auf welchem auf der einen Seite ein Knabe, mit einem Käpplein bedeckt, auf dem Steckenpferde reitend und die Umschrift: „Frieden-Gedächtnis in Nürnb.“ zu lesen ist. (Abb. 47.) Als dann ein Spaßvogel unter den Gassenjungen ausprengte, auch sie würden solche Münzen erhalten, wenn sie am folgenden Sonntag den Ritt nachahmten, da erschien darauf wirklich ein noch größerer Haufe vor Piccolominis Wohnung. Dieser lachte herzlich über diesen Aufzug, bestellte die Kinder über 8 Tage wieder,

Abb. 47.

[1]) zu einem [2]) grauer [3]) wollt ihr auf so bequeme Weise in den Besitz des Pferdes kommen, so seid ihr einfältiger als ein Kind, das noch auf dem Stocke reitet.

wo dann noch eine größere Menge ordentlich in Schwadronen aufgeritten kam und dieſe Münze wirklich empfing.[1])

Gern ſpielten auch die Kinder jener Zeit, wie ſchon berührt, mit Erde und Waſſer, indem ſie Grübchen gruben, Teiche und Bächlein bildeten, Waſſer ſchöpften und Figuren formten:

„si ligent hie rehte als die kint
die grüblein graben an der strazzen.“ (Renner 11385.)

In naiver Kindlichkeit laſſen ſogar jene Dichter des Mittelalters den Knaben Jeſus in gleicher Weiſe ſpielen:

„Jesns het kint zno im [2]) genomen
und waren zuo einem wazzer komen,
dar inne si wolten vische vaben [3])
er sprach: „wir snlen balde gahen [4])
vaben der vische swaz wir wellen“.
do sprachen die spilgesollen,
wie daz nû solte geschehen.
„daz lâze ich iuch [5]) wol seben.
sit [6]) wir der netze nibt enhaben [7])
sô sul wir wier [8]) graben
und leiten wazzer dar în
und hergen uns dort hin
daz si uns iht ensehen [9])
sô wir danne erspehen,
dazs komen in unsern hach,
sô sol uns wesen [10]) gâch [11])
verlonfen in die rinnen,
sô mugent [12]) si uns niht entrinnen“
der rât geviel den kinden wol
als kinden kintheit sol.
si begunden wider einander graben,
ir deheinez [13]) wolte haben
mit dem andern iht gemeine
niwan [14]) sînen wier eine.“ (Kindheit Jesn v. Feifalik 1507.)

Weiter wird aus der Kindheit Jeſu erzählt:

Eines tages er [15]) nam
diu kint zuo sich unde kam,
da man leim [16]) gruop;
ein höfches spil er huop
er bat sine geverten

[1]) J. Scheible. Die gute alte Zeit S. 569. [2]) ſich. [3]) fangen. [4]) gehen. [5]) euch. [6]) da. [7]) haben. [8]) weiter. [9]) nicht ſehen. [10]) ſein. [11]) ſchnell. [12]) mögen. [13]) keines [14]) nicht als. [15]) Jeſus. [16]) Lehm.

daz si grueben unde berten
leim, als er solte sin.
er machte siben vogelin
kleine nnd doch wol getân. (Feifalik 1725.)

Und im Marienleben des Bruder Philipp heißt es:

„Dar nâch kom der kinde vil
alle dar zu einem spil.
si truogen alle kruegelin
und schepften wazzer dar in,
si trunken und guzzen ûz.
daz vil liebe kint Jesus
bi dem prunnen stille saz.
er enhete niht ein vaz.
doch nam er sines rockes schoz.
und den vollen wazzers goz
und truoc in sines rockes ger
wazzer sam ez ein multer waer."
(Marienleben 4454.)

Im Mittelalter war ferner das Kreiseln ein sehr beliebtes Spiel. Es findet daher oft Erwähnung. Der Kreisel hieß damals meist „Topf," doch kommt auch „krusel" vor. Nach der Legende von der heiligen Elisabeth schenkt dieselbe an die Kinder:

„allerhande kindesspil
kruseln, fingerline vil"

Die zum Treiben nötige Peitsche heißt im Parzival die Geißel:

hie helt diu geisel, dort der topf:
lat' z kint in umbe triben." (III. 1032)

Das Kreiseln war damals so allgemein bekannt, daß es öfters sprichwörtliche Verwendung fand, z. B.

„gie umbe als ein topf" (Übles Weib 318. Liedersaal 2,244.)
„treib in umbe als einen topf" (Partenopier 5829)
„so vaste, daz im als ein topf
daz hirne als umbe und umbe gienc" (Part. 20580)
„ich slah' in durch den Kropf,
daz er uf dem anger vor mir sweibelt als ein topf (MSH III 240b)
„und er umbe liefe als ein gedraeter topf;
in swindelt umb den kopf." (MSH. III. 312b)
„daz er begunde zwieben
al umb und umbe als ein topf". (HGA. IV, 148.)

Um die schnellste Bewegung anzudeuten, wird im jüngeren Titurel bildlich gesagt:

„flnezet wazzer gedrehte
so daz sith uf einem ise mit geiselslage ein topf versumet hete." (1642, 1.)

Der Sage nach wurde das Benediktinerstift Banz von einer Gräfin Alberade gegründet, nachdem ihr Sohn beim Kreiseltreiben an den Ufern des Mains in dessen Fluten ertrunken war.

In der Legende von der heiligen Elisabeth wird mitgeteilt, daß die Kinder Haschens spielten und sich gegenseitig maßen:

Wann die kinder hatten spil
Die ir genieze[1])
An aldere[2]) und an jaren
Si liz sich jagen unde floch
Ir wec si gein[3]) der Kirchen zoch...
Si sprach, ei laz unz mezzen
Welch von uns lenger muge sin'.
Sus[4]) mazen sich die magedin,
Welche die lengest were."

Hasche- und Fangspiele werden mehrfach erwähnt, so z. B. das Geier-, das Wolf- und Schafspiel; in Fischarts Gargantua heißt es: „der wolff hat mir ein schäfflin gestolen, weil er käs und brod will holen (Nr. 140). In Paulis Schimpf und Ernst (Nr. 13) wird das Versteckspiel damit angedeutet: „Aber so der edelman zu der husthür wil hinusz gon, da sasz sie in einem fasz und schrei zu dem punckten-loch usz: „guck, guck, guck, guck!" Er sprach: „bis tu da?" und nam sie. Das Blindekuhspiel scheint schon Otfried im Sinne zu haben, wenn er von der Verspottung des Heilands sagt: „thiu ougun si imo buntun, thaz in zi spile funten[5]). Wiederholt wird das Spiel „blinder musen" genannt. Conrad von Salzburg beschreibt das in einer Predigt ausführlich: „Was ist denn blinde Mäusel fangen, für ein Spiel? Einem verbindet man die Augen, stellt ihn mitten in das Zimmer, die andern laufen davon und lassen den Blinden suchen, bis er einen bei dem Arm ertappt, er geht hin und her, er greifft mit den Händen umb sich, da stoßt ihn einer und laufft davon, dort schlagt ihn einer, da zieht ihn einer und schlüfft ihm neben den Füßen durch. Wann der Blinde gehling an ein Wand, Stuel, Ofen anfahret, schreit man: „Köffl, Köffl!" dadurch wird er avisirt, „brenn dich nicht, zurück! Köffl, Köffl, schwärtz dich nit." [6]) Die Schüler des Camerarius (1562) ergötzen sich am Blindekuhspiel, was ihnen als „blinde Maus" bekannt ist. In ausführlicher Weise schildert der eben genannte Pädagog das Versteckspiel seiner Zöglinge, denen auch das Spiel „Tag und Nacht" geläufig ist. Die beiden allgemein bekannten Spiele „Platzwechseln" und „der Plumpsack geht rum" spielte man damals auch schon. Schon im 13. Jahrhundert geschieht Erwähnung des letztern Spiels und wird also beschrieben: „Hinter den in einem Kreise sitzenden Knaben läuft einer irgend etwas in der Hand tragend, was er von hinten her einem der sitzenden ungeahnt hinlegt. Allgemein wird dann gerufen: „Gurtulli, trag ich dich!"

[1]) Genossinen. [2]) Alter. [3]) gegen. [4]) so. [5]) Zingerle a. a. O. S. 45. [6]) Ebendaselbst S. 43.

Geiler vom Kaiſersberg beſchreibt ein Spiel mit folgenden Worten: „Es steend etwan 20 oder 30 man in ain ring vnd steet der Knab mitten vnder jnen. Sy vmgebent den Knaben, das er nit auss dem ring komen mag, so facht ainer an vnd stosst den buoben auf den nächsten, der bey jm steet, derselb stosst jn denn fürbass auf ainen andern, vnd also stosst jn ainer dem andern dar vnd zuo wölchem er komet, so maynt er, er söl jn beschirmen, so stosst er jn von jm. Was thuot ain sollicher knab anders, dann das er sich da mitten in den ring setzt vnd beleybt da sitzen. Rochholz (a. a. O. S. 418) meint, daß es das in Appenzell unter dem Namen Päärerſtoßa gekannte Spiel ſei. Bei demſelben bilden junge Leute verſchiedenen Geſchlechts einen Kreis. Während ein Jüngling und ein Mädchen denſelben umgeht, verſtändigen dieſe ſich, welches Paar ſie verbinden wollen. Dieſe Zwei werden dann als neues Paar unvermutet aus ihrer Stellung in den Kreis hineingeſtoßen und darin von den übrigen gefoppt.

„Zirlin-mirlin“ wird ein Spiel genannt, von dem Geiler ſagt: „Was man ſitzt und die hend umb einander wickelt und machet zirlin, mirlin, gaſſentirlin.“ Und weiter wird über dasſelbe bemerkt: „Wan sie (die feigen Weiber) miessig gon, so loffen sie von eim winkel in den andern, ietz obnen im huss, ietz vnden, dan under der thür und machen zirlin mirlin, gartentbürlin, und stopfen dan mit dem messer in ein klinsen, und kumt dan ander leckerey her nach.“ [1]) Die Erinnerung an dieſes Spiel hat ſich wohl in mehreren Kinderreimen erhalten, aber worin es beſtand, weiß man nicht. Ein Gleiches gilt vom Wichtelſpiel, von welchem es heißt:

„Des weisheit aht ich zeime spil
Daz man diu wihtel hat genant.“

(M. S. H. I. 298 a.)

„und spilt mit dem wihtelin
uf dem tisch umb guoten win.“

(Buch der Rügen 509.)

Ein Neckſpiel, das Fiſchart „Härlinzupfen“ (292) nennt, beſchreibt Geiler: „Hast du nie gesehen, dass die buoben in der schuol wetten etwan mit eim, sie wellen im drei oder vier har ussziehen und muss er sie nit empfinden, vnd wen es dan gilt, so machen sie das hor zuosamen vnd wen er ziehen wil, so schlecht er in vor an ein backen, vnd der streich thuot im so wee, daz er der har nit empfindet vsszeziehen.“ [2]) Mehrfach wird der Stelzen gedacht, z. B.:

„Daz er in hübsch stelzen snite.

(M. S. H. III. 283 a.)

Das Stelzengehen wird in Bullingers Züricher Chronik v. J. 1349 erwähnt:

---

[1]) Zingerle a. a. O. S. 44. [2]) Ebenda S. 47.

„Unferr von der Froschouw hattendt die Juden ein Synagog; undt wie darhinder der Wolffbach abrinnt, steltzet herbstzeit im selben bach ein kindt, Walther von wyl genämbt, undt sahe ein schühli im Bach, das schupffet er mit der stältzen, dass das füssli vndt schänkelin eines kindts herfür gieng“. [1]) Fischart sagt von der Fastnacht: „Da geht man auff hohen steltzen mit flügeln vnd langen schnebeln.“ (Kap. 4). Weiter: „Es regnet nicht, wann die Bauren auff Steltzen gahn.“ (Kap. 26). Ein eigentümliches Schauspiel, einen Kampf auf Stelzen pflegte man im 17. und 18. Jahrhundert in Namur bei ungewöhnlichen Gelegenheiten zu geben. Oft nahmen 1500 bis 1600 junge Leute, in Rotten geteilt, prächtig, aber nach bestimmten Farben gekleidet, mit Anführern, Trommlern und Pfeifern versehen, daran teil. Doch hatten sie keine andern Waffen als die Hände und ihre zum wenigsten 4 Fuß hohen Stelzen, womit sie einander fortzuziehen oder umzuwerfen suchten. Der Kampf fand auf dem Markte statt und dauerte nicht selten 2 Stunden lang. Der Marschall von Sachsen sah 1748 dem Stelzenkampf zu und soll geäußert haben, wenn 2 kampfbereite Heere so aufgeregt wären, würde es eine „entsetzliche Schlächterei“ absetzen [2]). Auch das Reifentreiben war allbekannt. Im schon erwähnten Kleidungsbüchlein ist Schwarz auch abgebildet, wie er einen rollenden Faßreif mit einem Stäbchen vor sich her treibt. „Als die Kint,“ sagt Kaisersberg, „die die reif treiben, die schlagen für und für uff den reif mit einem stecken.“ Das hiermit verwandte Radtreiben, bei welchem ein Wagenrad mit den Händen zu treiben war, wurde damals und später bei Volksfesten namentlich von Schmieden und Stellmachern als eine besondere Kunstfertigkeit zur Belustigung aller gern vorgenommen. Das Reifenspringen deutet Fischart in der Gargantua mit Reifffpringerlin an. Das „vingerlin snellen“ oder das Ringschnellen,

„ame hove er sine tohter vant
unt des buregraven tohterlin:
diu zwei snalten vingerlin.“ (Parz. VII, 910.)

„swa der marcrave funde strit
daz waer diu kurzwile sin
als ein kint, daz snellet vingerlin.“
(Willehalm 327, 6.)

„ze dem dritten snn kom er san:
do spilten si der vingerlin“. (H. G. A. 49, 318.)

ist jedenfalls unser Ringwerfen, bei welchem ein an einem Faden aufgehängter Ring so lange nach einem an einer Wand oder Säule befestigten Haken geworfen wurde, bis er an demselben hängen blieb. Simrock hält jedoch dieses Ringschnellen für ein Ringdrehen, was entsteht, wenn der senkrecht gestellte Ring durch ein Schnellen oder „Schnipsen“ eines Fingers in eine rasch drehende Bewegung gebracht wird, was ja auch jetzt noch vorkommt und mit dem Spiele mit einem sogenannten „Ferlchen oder Dreherchen“ verwandt ist.

[1]) Rochholz a. a. O. S. 458. [2]) Nach Iselin Geschichte der Leibesübungen S. 149.

In dem zwiſchen den Jahren 920—940 entſtandenem Gedichte „Waltharius" wird von einem kriegeriſchen Ziehkampfe erzählt. Der Held Walther, in einem Hohlwege ſtehend, wo ihn immer nur ein Gegner angreifen kann, hat deren ſchon 8 erſchlagen, der 9. aber, Helmnot, wirft einen Dreizack mit dreifachem Seile in des Helden Schild. Lauter Jubel ertönte, als das Wurfgeſchoß im Holzſchild haftete. Mit angeſtemmtem Fuße ziehen nun alle am Taue, ſelbſt der König verſchmäht es nicht, mit Hand anzulegen. Strommeis rinnet der Schweiß von den Gliedern der Zerrenden nieder, dennoch haftet der Held an Ort und Stelle. Plötzlich läßt Walter den Schild fahren, die 4 ziehenden Gegner ſtürzen zu Boden und verwickeln ſich zum Teil in den Seilen. Er tötet ſie alle, nur der König rettet ſich durch Flucht auf dem Pferde. Das ganze Mittelalter hindurch übte man den friedlichen Ziehkampf, den man auch Katzen-Strebel oder Strebkatze nannte. Unter andern Spielen heißt es in einer Handſchrift v. J. 1478:

Du sihst auch mit dem zwechen[1])
uff den disch kempffen dick[2])
by eym eynigen augenblick
fellet eyner uff den gebel;[3])
du sihst den kaczen strebel
gesellen ziehen jn dem gras."

Ein Ziehkampf im Zimmer wie im Freien iſt in dieſen Zeilen angedeutet. Die Anwendnng eines Strickes neben einem Tuche (Laken) beim Ziehkampfe zeigt Seb. Brant's „Freiheitstafel" und im Straßburger Rathauſe zeigen die Wandgemälde auf „under zweien gegen einander Knienden Kindlin", deren jedes „ein Knebell im maul" hat und die „mit einander in einer handtswehlenn[4]) die Strebkatz" ziehen. Luther, ſeinen Kampf mit dem Papſitum andeutend, ſchreibt: „Die strebkatz weidlich mit euch zieh." In dem ſatiriſch-didaktiſchen Gedichte „Des Teufels Netz" aus der 1. Hälfte des 15. Jahrh. zieht der Teufel mit einem Chorherrn „den Katzenstrebel"[5]).

Schon frühzeitig wird des ſchönen Spiels Barrlaufen gedacht. Bald heißt es „paer- oder parlauffen" oder die barre laufen, ſo in Wolfram von Eſchenbachs Willehalm:

„da sprnngen rîter sêre
ze der zît waz êre,
der den schaft verre schôz
des ouch dâ mangen niht verdrôz
sô liefen dise die barre." (187, 15.)

In dem Gedicht „Der Mantel", veröffentlicht in Haupt's Altdeutſchen Blättern II, 224, werden bei einer von König Artus veranſtalteten Hochzeit auch die Spiele und Unterhaltungen der verſammelten Helden erwähnt und unter anderm heißt es auch:

„die lieffen die pare
hie mit gahe, dort mit barre:"[6])

[1]) Tiſchtuch. [2]) heftig. [3]) Kopf [4]) Handtuch. [5]) Nach Waſſmannsdorff, Turnzeitung v. J. 1864, S. 210. [6]) Sie liefen die Barre (Schranke) teils mit Schnelligkeit, teils mit Beharren, d. h. Ausdauer.

Weiter wird bei Altswert im Verzeichnis der Spiele erwähnt:

„Zwei liefen die harr,
Zwei spilten reisen bar."

In Pauli's Scherz und Ernst wird von Alexander dem Großen, als er ein Knabe war, erzählt: „da kam er auf ein matten, da liefen die jungen edlen und burgers sün der herren barr unt hatten kurzweil mit einander."

In der Comödie von Hans Sachs „Kaiser Julian im Bade" spricht die Kaiserin:

„Die Jungkfrawen haben gesungen
Das hoffgesind gesprungen vnd gerungen,
Stein gstossen vnd der pallen geschlagen
Der paer geloffen, Stangenn tragen."

Fischart erzählt von seinem Helden Grandgoschier, daß er mit seinen Genossen „spielten der barr, des wettlaufs" und an anderer Stelle heißt es: „Nachgehends lieff er der Barr, der eyer, des Hirtzes, desBärens. . ." (Cap. 26.) Unter den Kinderspielen, die der spätere französische Marschall Jean Boucicaut (gest. 1421) gern trieb, findet auch das Barrlaufen Erwähnung.[1])

Schmeller teilt in seinem Bayerischen Wörterbuch I, 148, folgendes über das Barrlaufen mit: „Von dem Parlauffen giebt Aventin (gest. 1534) S. 39 die sehr antiquarische Erklärung: „Die alten Teutschen haben (vor der Schlacht) ihren Kriegsgott Alman angerufft, etliche lieder von jm gesungen, und ein besonder Monier (= Manier) in seinen Ehren gehabt mit dem Lermann- umbslahen[2])und Sturm, haben sie den Barrit[3]) geheissen, davon man noch der Barlaufen ein Spiel heisst und nennt." Er scheint nicht ein gewöhnliches Wettlaufen, sondern etwa ein dem Truden ähnliches Spiel im Auge gehabt zu haben. „Truden," schreibt Schmeller (I, 650) weiter, „so habe ich bey Eichstädt von Kindern das Spiel nennen hören, bey dem sich die Streiter zweyer in einiger Entfernung von einander stehenden Parteyen gegenseitig zu Gefangenen zu machen suchen, indem die Regel gilt, dass sich jeder, welcher in dem zwischen beyden Parteyen befindlichen Raum von einem Gegner berührt wird, der den Standpunkt seiner Partey später, als er jenen der seinigen verlassen hat, sich diesem ergeben muss, und wo es also darauf ankommt, dass jeder in Gefahr schwebende von einem später auslaufenden von der befreundeten Partey gleichsam entsetzt werde." Es ist hieraus ersichtlich, daß in Mittelfranken das Barrlaufen „Truden" genannt wird.

Gegen das Glücksspiel „Gerade und Ungerade" eiferte schon Hugo von Trimberg in seinem Renner, indem er mit folgenden Worten in seiner oben schon berürten Philippika fortfährt:

[1]) Waffmannsdorf. Jahrbücher der Turnkunst v. J. 1866, S. 195. [2]) Kriegszeichen geben = Alarmiren, Lärmen. [3]) Barrit ist eben der Name jener kriegerischen Lieder.

„und spilte gerade und ungerade
und ging mit in[1]) ze wazzer pade,
vnd hülfe in machen heüslein
vnd pnnde zwei cleineo menslin
an ein wegenlin mit in,
So sprechen wir: seht, wie tommen sin[2])
der alte man hat!“ (2738 u. f.)

Aus dieſer Stelle erfahren wir zugleich noch einige andere Spiele, mit denen ſich die Kleinen damals auch die Zeit vertrieben. Weiter war das dem genannten Glückſpiele ganz verwandte Stängeln, Stöckeln oder Blättlen, das iſt das Werfen nach einem in die Erde geſteckten Stängelchen, auf welches jeder Mitſpieler je einen Knopf oder ein Geldſtück legt, ebenfalls bekannt. Die Reihenfolge wird entweder durch das Los oder durch einen Auszählreim beim erſten Spiele feſtgeſtellt, bei allen ſpätern Spielen entſcheidet die Reihenfolge des Gewinnes oder Verluſtes. Mit einem Wurfholze, auch mit dem Taſchenmeſſer wird von einem beſtimmten Standpunkte geworfen. Wer zunächſt an den Stängel trifft, ſteckt die heruntergefallenen Pfennige bei denen das Wappen oben liegt ein, die übrigen legt er wieder auf. Haben alle geworfen, dann werden nach Maßgabe der Entfernung, nach welcher die Wurfhölzer vom Stängel liegen, die aufliegenden Stücke heruntergekippt. Alle Pfennige mit dem Wappen oben, gehören dem jeweilig Kippenden. Fiſchart nennt das Spiel: „Plächlin machen“ Nr. 439 und „Pfenning vom Blöchlin werffen“ Nr. 433. Das Schuſſerſpiel, auch Kaulern, Marmeln, Schnellern u. a. m. genannt, wird in den verſchiedenen Gegenden in verſchiedenen Formen geſpielt, aber immer handelt es ſich darum, kleine Thon-, Glas- oder Marmorkügelchen nach einem beſtimmten Punkte, nach ausgeſetzten Kügelchen, nach einem oder mehreren Grübchen in der Erde zu rollen, um nach gegebenen einfachen Regeln die Kügelchen der Spielgenoſſen zu gewinnen. Weil dieſes Spiel nur zu leicht die Gewinnſucht erregt, ſo erregte es ſchon frühzeitig Anſtoß. Der Bamberger Rektor Hugo von Trimberg verurteilt es mit folgenden Worten:

„Kint sint nn tratz nnd unnerwizzen
die kintlicher spil sich wollent flizzen
Zölle, Tribkugeln nnd meizzen,
die siht man nn luders sich fleizzen. (14862.)

Die mit der Reformation allenthalben eingetretene Sittenſtrenge warf ſich auch auf das harmloſe Kinderſpiel. Züricher Sittenmandate verboten ſeit dem 16. Jahrh. „das Grad- und Ungradmachen, Blattenſchießen, Stöckeln,“ ſogar das Kluckern mit ſteinernen Kügelchen wurde 1530 den jungen Knaben bei Strafe der Gätterei, (wobei man den Sträfling in einer hölzernen Drehmaſchine bis zum Erbrechen herumwirbelte), unterſagt. Auch den Bernerknaben wurde im Jahre 1560 das Kluckern auf dem offenen Platze des

[1]) ihnen. [2]) Sinn.

sogenannten Kirchhofes verboten. Man scheint jedoch später mildern Sinnes geworden zu sein, indem die Berner Regierung im Reformationsedikt vom Jahre 1580 gestattet, daß das „Kriglen, Kugel werffen u. s. w. der Jugendt zu einer Ergetzung umb Ürtenen nachgelassen seyn solle." Schon 1426 war in dem Nördlinger Spielgesetze der Jugend erlaubt, zu spielen: Paarlaufen, Kegeln, Radtreiben, Ruck oder Schneid, Hafen (Topf) schlagen, Topfspiel (Kreiseln) und Schnellkügelchen. In dem obenerwähnten „Kleidungsbüchlein" wird mitgeteilt: „So was auch diess mein Freud, wenn ich aus der Schul kam oder hinder die Schul ging mit Vögel, triblen, kluckern, Hurnaussen, raifftreiben und dergleichen Freuden meer." Das Kluckern wird in genanntem Buche folgendermaßen abgebildet: Ein Knabe wirft eine Anzahl marmorner Schnellkügelchen nach einer in der Erde dazu gemachten Grube und dabei steht: „Es gilt zwei Märbel, ich wollt grad eine schießen." Auf dem andern Bilde bemüht sich der Knabe mit einem vermittelst des Daumens fortgeschnellten Klucker einen andern in einiger Entfernung liegenden Klucker zu treffen. Dieses Spiel soll heute noch in Augsburg gebräuchlich und unter dem Namen „spicken und spannen" oder auch „stechen und spannen" gekannt sein. In einer Stuttgarter Handschrift aus dem 15. Jahrh. wird neben Farbenrecepten für Glasmalerei auch des gelben Bleiglases erwähnt, das man den Glasschussern zusetzt, „das sint die gelben kugelin, do die schuler mit spilen vnd sint gar wolfel." In dem Gespräch über Leibesübungen von dem berühmten Schulmanne Joachim Camerarius, dem Freunde Melanchthons und Albrecht Dürers, wird erwähnt: „Wir haben auch irdene Kügelchen zu einem Wettspiel. Man läßt sich von einem Genossen Kugeln geben und wirft sie mit den eignen in kleine Gruben, die einen bestimmten Abstand voneinander haben, wobei eine sichere Hand ihr Lob findet. Ein ähnliches Wettspiel findet mit ehernen Münzen statt, die man auf eine bestimmte Linie und gegen die Münzen selbst wirft." *) Auch Luther verteidigt in seiner bekannten Schrift vom Jahre 1524 an die Ratsherrn aller Städte deutschen Landes das gute Recht der deutschen Knaben, auch fernerhin „Käulchen zu schießen, zu laufen, zu rammeln und Ball zu spielen." Der Prediger Barth. Anhorn, der Verfasser der 1675 erschienenen Magiologia, nimmt sich der Kinderspiele an, wobei er namentlich nennt: „klunkern, dopfen oder glozen, niggeln, rebhölzelen, mit Nussen höcklen oder häuflen, krönlen, ballen u. s. f." Jahn tritt, wie schon erwähnt, ganz entschieden gegen dieses Spiel auf. Indes kommt der Frühling mit seinem milden Sonnenstrahl und können die Knaben hinaus ins Freie, dann sind die Spielkugeln auch zur Hand, und wo diese fehlen, verrichten es auch Erbsen, Pflaumenkerne, Nüsse und dergl., und die kindlichen, in den meisten Fällen als harmlos geltenden Gewinnspiele haben ihren weitern Fortgang. Durch den hierbei nötigen Aufenthalt im Freien und durch die notwendigen Bewegungen, die das Spiel erheischt, kann sich ein Nutzen für das körperliche Wohlbefinden herausstellen, der den etwa möglichen Schaden mehr als zur Genüge aufwiegen dürfte.

*) Deutsche Turnzeitung v. J. 1872, S. 280.

Das oben erwähnte „Trieblen" wird im Kleidungsbüchlein bildlich folgendermaßen dargeſtellt: Ein Knabe kniet mit dem rechten Bein an der Erde, während er ernſtlich bemüht iſt, ein Stück Holz mit einem Stocke in die Luft zu prellen. Rocholz S. 448 nennt dieſes Spiel Meggerlen und gibt an, daß es um Baſel noch üblich ſei und beſchreibt es wie folgt: „Ein längliches, auf beiden Seiten ſpitz zulaufendes Hölzchen wird an dem Ende mit einem Stöckchen ſo geſchlagen, daß es aufprellt und muß durch fortwährendes raſches Schlagen in ſeinem Prellſprunge erhalten bleiben."

Im ganzen Mittelalter war in Deutſchland das Würfeln, Knöcheln „topeln" ſo beliebt, daß es ſelbſt Frauen eifrig trieben, und wie ſehr dasſelbe auch „jungen megden" angenehmer Zeitvertreib war, iſt aus Konrads von Würzburg Trojanerkrieg zu erſehen:

„ichn mac nibt langer spinnen
wir sulen hie gewinnen
ein ander an vil manigen biuz: [1])
ber uf ein bret dri würfel schiuz!
da pflegen kurzevile mite
nach zweiger jungen megde site
und lazen spinnen altiu wip!
wer solte quelen sinen lip
mit sus getaner arebeit?
sns wurden würfel dar geleit
und ein bret schön unde sleht,
uf dem der wunneclicbe kneht
da spilte mit der künigin
eintweder umbe vingerlin
od umbe senfte biuze." (15885.)

Im Gedichte von Rudlieb ſetzt ſich ſein Neffe mit der Tochter des Hauſes zum Würfelſpiel nieder und verſpielt Ring und Herz. Seb. Brant rügt dieſe Spielluſt der Frauen im Narrenſchiff wie folgt:

Sie ſitzen bei den Männern frei
Zuchtlos und ohne natürliche Scheu
Und ſpielen, würfeln ſpät und früh
Was doch den Frauen ſteht nicht zu.
Sie ſollten an der Kunkel [2]) lecken
Und nicht zum Spiel bei Männern ſtecken. (Cap. 77.)

Dieſes Spiel war auch Mönchen und Nonnen, trotz beſtehender ſtrenger Verbote, ſehr willkommen.

Das Brett- oder Zabelſpiel (in oder uf dem brete spiln oder zabeln „der sun der zabelt uf dem brete" HGA. 49, 135), unſerm Damenſpiele entſprechend, iſt ſchon früh zu den Germanen gekommen; denn ſchon auf einem der beiden Tondernſchen Goldhörner, deren Anfer-

[1]) Buße, Gewinn. [2]) Spinnrocken.

tigung etwa in das 4. Jahrhundert geſetzt wird, waren zwei Männer mit einem Brett abgebildet, das an den 4 Seiten mit Steinen belegt war. Das Brettſpiel ſtand in hohen Ehren und gehörte zu den ritterlichen Künſten. Im Ritterſpiegel heißt es daher:

„Brettspiel er nicht versäumen soll.“

Ganz dieſer Auffaſſung entſpricht in Gudrun Strophe 353:

„Vür den kunic si giengen da waren ritter vil
da vunden si besunder maneger hande spil
in dem brete zabeln, schermen under schilden.“

Beim „wurfzabelspil“ wurde durch Würfeln, wie dies z. B. beim Buff noch heute der Fall iſt, die Stellung der Steine beſtimmt. Dieſes Spiel findet ſchon in den Minneliedern Erwähnung:

„daz erste spil ist buf genant.“ (MSH. II 138 b.)

Das mittelhochdeutſche Gedicht: „Der Mantel“ führt unter den Beluſtigungen der Ritter auch an:

„so spilten die anf dem prete
vale [1]) vnd alt wurfzabels
diese lagen auf dem schachzagels.“

In dem um 1209 verfaßten Gedichte Wigalois wird der Wurfzabel als Frauenſpiel angeführt.

Der Renner widmet dem „Wurfzabel“ folgende Verſe:

Noch ist einerleye spil
des berren spulgen [2]), von dem doch vil
Sünden und schanden kümt; etswene
wurfzabel ich daz spil auch nenne,
daz vant ein ritter, hiez „Alco“
vor troye [3]) des ist vil manger unfro
worden und wirt leider noch,
dem spil auf bindet des knmers ioch.“ (11398.)

Das Schachſpiel iſt um die Mitte des 11. Jahrhunderts in Süddeutſchland ſchon bekannt geweſen. Viel früher mag es aber nicht zu uns gekommen ſein, aber bald hatte es ſich überall Freunde und hohes Anſehen erworben, ſo daß ſogar ein Dominikaner im 13. Jahrhundert über dieſes Spiel eine Reihe von Predigten hielt.

Gemäß dieſer Auffaſſung finden in dem etwa 1175 verfaßten Rolandsliede des Pfaffen Conrad die heidniſchen Abgeſandten den Kaiſer Karl den Großen beim Schachſpiel:

„si vunden den kaiser zvvare
ob deme schachzable.“ (I. 681.)

---

[1]) Fall (der Würfel). [2]) Spielchen. [3]) Troja.

Natürlich ahmten auch die Knaben jener Zeit das Waffenhandwerk ihrer Väter nach. Sie bewaffneten sich daher in ihrer Weise mit den damals üblichen Waffen. Vom jungen Parzival wird erzählt:

„bogen unde bölzelin
die sneit er mit sîn selbes hant
und schôz vil vogele, die er vant." (Parz. 118, 4.)

und sodann vom jungen Schionatulander im Titurel:

„der was nû gewahsen, daz er bolzel unde bogen kunde houwen,
damit kund er râmen[1]) der vogel in dem walde." (J. Titur. 4386, 4.)

In einer Predigt erwähnt Geiler von Kaisersberg: „wenn man den jungen Kinden Bogen macht vund kleine Helzlach darauff für die pfeil oder pöltz vund darmit schissent sy". — Das Blasrohr war ebenfalls nicht unbekannt; denn der Litschouwer berichtet:

„Durch einen holn stab mit ateme triben
sach ich vil kleiner kügellin;
der sin da pflak, der vuogte pin[2])
vil ungewarnet mangem vogelline." (MSH. II 386a,)

Im Goldfaden G. Wikrams (1557) kommt ein Gefecht vor, welches zwischen dem jungen Leufried nebst seinen Schulkameraden und anderen Knaben stattfand, wobei sie hölzerne Schwerter und Brustharnische von Baumrinde führen und sich mit Erdklößen bewerfen. In Zürich waren 1555 Soldatenspiele der Knaben sehr gewöhnlich. Weil diese aber mitunter blutige Köpfe gaben, so fand die Obrigkeit für gut, diese Gefechte zu untersagen und bestimmte dafür gewisse Zeiten, zu welchen die Kinder in der Stadt und auf der Landschaft unter Aufsicht im Pfeilschießen unterrichtet wurden. Über die Waffenübungen, wie sie im Jahre 1742 für die Züricher Jugend bestanden, wird berichtet, daß die Knaben von 5—7 Jahren exerzirten mit dem Spieß und damit ein Ringelstechen abhielten. „Den gar jungen Knäblinen mit den Spießen wird ein hölzerner zweiköpfiger Reichsadler fürgestellt, in jedem Schnabel ein eisernes Ringlein eingesteckt, dadurch ein Spieß hindurchgehen mag. Welcher alsdann mit dem Spieß in vollem Lauf durch ein solches Ringlein sticht, demselben wird vom Herrn Seckelmeister und andern dazu verordneten Herrn die Gab in die Hand gegeben, auch von den dabeistehenden Trompeteren, Trommelschlagern und Pfeifern eins aufgemacht. Diejenigen aber, so die Ringlein verfehlen, werden lähr abgewiesen." [3]).

Daß damals auch die Kinder die Kunststückchen der von Ort zu Ort wandernden Spielleute nachgeahmt haben, und so unter anderm auch das Werfen mehrerer Kugeln von Hand zu Hand, wie es die Jongleure noch heutigen Tages zeigen, unterliegt gar keinem Zweifel. Wo den Kindern die Kugeln gefehlt haben, so werden, wie es jetzt ja auch noch geschieht, glatte Steinchen den nötigen Ersatz haben bieten müssen. In dem Gedicht „das

[1]) nachtrachten. [2]) Pein. [3]) J. Scheible a. a. O. S. 562

Häslein“ (HGA. XXI 89) wird von einem Mädchen erzählt, wie es in hirem Schreine

„driu pfunt vinge-lin
und zehen bickelsteine
und einen borten kleine“

aufbewahrt habe und dieſe ihr ſehr werten Gegenſtände zum Verkauf einem Ritter anbietet. In einem unechten Liede von Neidhart heißt es:

„Bickelspiel spilent in den stuben junge liute,
die noch unverdrozzen sint.“ (MHS. III 267.)

In dem Liede „Der covenanz“ ſteht weiter:

„hickelspil wil sich aber in den stuben ueben.“ (MSH. II 108b.)

Und in dem Liede: „Do der liebe summer urloup genam“ lautet ein Vers:

„der ist bickelmeister diesen winder“. (Neidhart S. 49.)

Bickeln heißt werfen, auch würfeln. Bickelſteine können daher Würfel-, aber auch Wurf- und Fangſteine bedeuten, mit denen heute noch die Kinder ſpielen. In Sachſen heißt dieſes berührte Werfen und Auffangen von Hand zu Hand „beckern“, was jedenfalls mit dem mittelhochdeutſchen Bickeln zuſammenfällt. Für dieſes Spiel ſuchen ſich die Kinder gern paſſende glatte runde „Beckerſteinchen“ und heben ſie nicht ſelten für weiteres Spielen auf.

Wie heute noch, ſo ſpielten ſchon im Mittelalter die Mädchen gern mit vollen Schreinen und Kaſten, mit Hausgeräten und Putz. In einer ſeiner Predigten tadelt Berthold von Regensburg, geſt. 1272 daſelbſt, daß die Mädchen alle ihre Liebe auf eitle Sachen würfen, wie kleine Vögelchen und Hündchen, Puppen, Glasringe, Kränze u. dgl. Hierbei ſchweben ihm zweifellos die damals beliebten Spielſachen vor Augen. Hartmann von Aue ſchreibt daher auch in ſeinem armen Heinrich:

„dar zuo so liebet' er si
swa[1]) mite er ouch mohte,
und daz dem kinde tohte[2])
zuo ir kintlichen spil,
des gah der herre ir vil,
ouch half in sere daz diu kint
so lihte[3]) ze gewenenne[4]) sint
er gewan[5]) ir swaz er veile[6]) vant,
spiegel unde harhant
und swaz kinden lieh sol sin,
gürtel unde vingerlin.“ (328.)

Auch das Kaufen und Verkaufen iſt in alten Zeiten bei den Kindern ebenſo beliebt geweſen, wie heutzutage, wobei die verſchiedenſten

[1]) wo. [2]) taugte. [3]) leicht. [4]) gewinnen. [5]) kaufte. [6]) feil, käuflich.

Kaufgegenſtände aus einem und demſelben Stoffe hergerichtet wurden. Geiler von Kaiſersberg erwähnt dies mit folgenden Worten: „Da die kint gefetterlin miteinander, da machen ſie ſaffron vnd „das iſt geſerbte Wurz — das iſt füßwurz — das iſt ymber" — vnd iſt alls uß einem ziegel geriben vnd iſt ziegemel, vnd machen hüßlin, vnd kochen; vnd wenn es nacht würd, ſo iſt es alls nüt vnd ſtoßen es umb."

Das Lieblingsſpielzeug war für Mädchen aber ſchon damals die Puppe oder Tocke. „Tocke iſt der alte deutſche Ausdruck für Puppe, während das Wort Puppe, wenn nicht durch das Lateiniſche puppa, durch das Franzöſiſche „pupe" nach Deutſchland gekommen iſt. Im Althochdeutſchen begegnet man tocha, tohcha, doccha in der Bedeutung des lat. puppa."[1]) Wie noch heute ahmten auch im Mittelalter die Mädchen mit ihren Puppen das Thun ihrer Mütter nach und bereiteten ſich in kindlicher Weiſe auf ihren ſpätern Beruf, auf ihre künftigen Mutterpflichten vor. „Die Weiber," ſagt daher Fiſchart, „ſind es doch von jugend auff mit Docken vnd Puppen Spielweiß alſo gewohnen, daß ſie nachgehends inn der Ehe auch ſolche Poppenſpiel mit jhren Ehegepaarten üben." (Garg. Cap. 5). Das Spiel mit Tocken wird daher auch in den mittelhochdeutſchen Schriften oft erwähnt. Aus dem jüngeren Titurel mögen nur folgende 2 Verſe folgen.

„alsam die Kinder spilent mit den tocken." (1370, 4.)
„daz ist ein spil mit tocken". (1548, 11.)

Unter anderm ſchreibt Wolfram von Eſchenbach im Willehalm:

„mîner tohter tocke
ist unnâch[2]) so scboene." (33, 21.)

Im Parzival fragt das Burggrafen Töchterlein:

„wes habet ir ime ze gebene wân?
sit daz wir niht wan tocken hân,
sîn die mîne iht[3]) schoener baz,
die gebet im âne mînen haz." (VII, 1037.)

Rudolf von Habsburg Tochter Guote iſt noch ein Kind als ſie den König Wenzel, der ebenfalls noch ein Kind iſt, heiratet und ſo ſprechen ſie in kindlicher Weiſe mit einander:

„Sie redten chindlich.
Ir wirte do dem maid.
Von ir tokchen sait.
Wie die wern gestalt." (Ottokar.)

Auch erfahren wir, wie die Mädchen ihre Puppen aufbewahrten:

„Daz kint sprach „liebez veterlin, du heiz mir gewinnen
mînen schrîn[4]) vollen toeken, swenn ich var von hinnen." Titur. 30, 1.

Und weiterhin 64, 3 wird betreffs der Minne gefragt:

„muoz ich sie behalten hî den tocken?"

[1]) Zingerle a. a. O. S. 19. [2]) kaum. [3]) etwa. [4]) Schrein.

Die Puppen ſcheinen ſogar ihre Sommeranzüge gehabt zu haben; denn es heißt:

„Und nim din sumertocken
gein[1]) disem meien.“ (MSH. III 217a.)

Sie wurden in Wiegen gelegt, was folgender Vers andeutet:

„Er hat ir ouch genomen in schimpf[2]) ein tocken wiegel.“ (MSH. III 209b.)

Ebenſo wurden die Puppen geherzt und gedrückt; denn von „Gavan“ wird im Parzival geſagt:

„er drnet daz kint wol gevar
als eine tockn an sîne brust.“ (VII. 1732.)

Auch im Sinne der Vergleichung wird Tocke und Tockenſpiel oft gebraucht:

„Ein biderbe herre gedenken sol,
swenne man im sprichet wol:
„ist daz wâr daz ener seit[3])?“
liugt[4]) aver er, sô sî im leit
daz in der lôser[5]) triegen wil
mit so getânem tocken spil:
wan dar nâch zeiner[6]) andern vrist,
swenner von im komen ist,
so erzeiget er vil wol,
daz man niht waenen sol,
daz ein tocke ein kint sî.
daz erzeigt er wol dâ bî,
daz er die tocken birget gar
und saget danne vür wâr,
daz ener sî ein boesewiht.“ (Wälscher Gast 3601 ff.)

Meiſter Sigeher gibt ſeine Entrüſtung über deutſche Verhältniſſe mit folgenden Worten kund:

„als der tocken spilt der Walch mit Tiutschen vürsten:
er sezzet si uf, er sezzet si abe,
nach der habe
wirfet er si hin unt her, als einen bal.“ (MSH. II 361a.)

Neidhart von Reuenthal in ſeinem Liede „Der Spiegel“ ſchreibt von ſeiner Friederune:

„Vriderûn als eine tocke
spranc in ir reidem[7]) rocke
bei der schar.“ (Neidhart S. 26, 2.)

Hübſche Mädchen werden mit Tocken verglichen:

„Paraklîsen, die finen tocken
die sach man do uf sitzen.“ (Wilhelm v. Österreich.)

[1]) gegen. [2]) Scherz. [3]) ſagt. [4]) lügt. [5]) Heuchler. [6]) zu einer. [7]) gefälteten,

„ach raines tockel
traute schöne tocke“ (Wolkenstein 62, 1, 11.) [1])
nu furcht dich nicbt, mein auserwelte schöne tock“ (ebendort 77, 3, 3.)
„wie wol si kan, di liebe dock“ (ebendort 91, 3, 9.)
„bistus [2]) der freuden tocken“ (ebenda 30, 2, 28.)

Sommerlich angeputzte Mädchen heißen Sommertocken, so bei Tannhäuser:

„daz sint summer tocken“
„du rebtez summertöckel.“ (MSH. II 82b, 93a.)
„Si gnnden frölich schocken
vor den dorfdocken.“ (Hätzlerin II 62, 288.) [3])
„recht als ein tock
wart ich beklait.“ (Wolkenstein 12, 3, 25.) [3])

Vom heißen Kampfe auf Leben und Tod wird im Willehalm gesagt:

„sine spilten niht der tocken:
ez galt ze beder sit [4]) daz lebn. (222, 18.)

Wie die Mädchen im Mittelalter mit ihren Puppen das Kinderwarten nachahmten, so weiter auch die Küchenwirtschaft mit kleinen thönernen und gläsernen Gefäßen. Welcher Art solches Spielzeug war, brachte ein interessanter Fund i. J. 1859 von über 100 Thonfigürchen aus dem 14. Jahrhundert unter dem Straßenpflaster von Nürnberg wieder zur Anschauung. Wohl waren es meist weibliche Gestalten, ferner gepanzerte Reiter, nackte Kindlein, Wickelkinder, auch einige heilige Figuren, aber es fanden sich auch darunter kleine Töpfe, Kannen, Schalen, Hörner und ähnliches irdenes Spielzeug für Kinder.

Wenn diese so eben genannten, dem weiblichen Geschlechte zugehörigen Spiele die Spielenden mehr in die Stube bannten, so veranlaßte das Ballspiel die Kinder und die Erwachsenen, denn auch diese trieben es mit Eifer und Hingebung, hinaus ins Freie zu eilen. Walther von der Vogelweide erblickte daher im Ballspiel ein Anzeichen der Wiederkehr des Frühlings:

„saehe ich die mägede an der straze den bal
werfen, so kaeme uns der vogele schal.“ (L. 1, 4.)

In ähnlicher Weise wird derselbe Gedanke in Johann von Würzburgs „Wilhelm von Österreich“ ausgedrückt:

„lat sich der meie schouwen,
so sint gesit [5]) die frouwen,
junge man und meide
daz sie snnder leide
ze velde hin mit schallen
gant [6]) in die blonmen ballen.
daz ist ir tageldie.“ [7])

[1]) Zingerle a. o. O. S. 22. [2]) bist du es. [3]) Zingerle a. a. O. S. 22. [4]) auf beiden Seiten. [5]) gesehen. [6]) gehen. [7]) Zingerle a. a. O. S. 35.

Oft wird in den mittelhochdeutſchen Schriften des Ballſpiels, das Lieblingsſpiels aller, gedacht:

„gein [1]) abent
spil wir kint des balles.“ (Neidhart 19, 25.)
„in des hant von Riuwental
warf din stolze magt ir vinkel vehen [2]) bal.“ (MSH. II. 106b.)
„er nam si bi dem stuchen [3])
unt reiz [4]) ir uz der hant den hall“ (MSH. III. 240b.)
„louf an die straze zuo den kinden, wirf den hal.“ (MSH. II. 77b.)
„die megde wurfen ouch den bal.“ (MSH. II. 78b.)
„mit dem balle,
der mit manegem schalle
geworfen wart her unde dar.“ (Wilhelm v. Österreich Bl. 13d) [5])
„so si wurfen den hal.“ (Bl. 14a.)
„ze hant die do anviengen
enander werfen den bal.“ (Bl. 14a.)
„biz sie an einem tage
zu velde ballen giengen“ (Bl. 14a.)
„da er mit den vierzigen spilt des balles.“ (J. Titurel 2214, 4.)
„daz er mit andern kinden
des halles spilen gienge.“ (Alexander M. 1466.)

Noch ſeien einigen Belege für die damalige Volkstümlichkeit des Ballſpiels angefügt, in denen des Balles in vergleichender Redeweiſe Erwähnung gethan wird:

„unt tribent al die werlt ümbe als einen hal!“ (MSH. 277b.)
„si triben in mit spotte
umbe unde umbe als einen hal.“ (Tristan XV. 11366.)
„daz tribet man sam einen bal
und machet da von grozen schal.“ (Krone 10410.)
„ouch treip man umbe als einen bal
ir lop in deme riche.“ (Engelhart 780.)
„und mich uf hehet in balles wis.“
(Walther v. d. Vogelw. Lieder 176, 2.)
„do ich so vil manc edele wip
den sinen kaiserlichen lip
mit lobe gehorte in hallen wis
als umbe triben unde tragen.“ (Tristan II. 1025.)

Von einem Ritter, der ſich gegen viele Feinde verteidigen mußte, heißt es im Willehalm 85, 22.

„in gab ein schar der andern schar
von hant ze hant als einen bal.“

---

[1]) gegen. [2]) buntſcheckigen. [3]) Ärmel. [4]) riß. [5]) Zingerle a. a. O. S. 38.

Doch genug der Beiſpiele, nur fügen wir noch ein Lied über das Ballſpiel aus der Minneſängerzeit hier ein.

In der Sammlung der Minneſänger v. Hagen findet ſich im II. Bd. S. 113 ein Lied, das die Überſchrift hat „der Ball“ und von dem es heißt: „Hie sagt Neydhart wie die Bauren den Palln mit den Meyden werffen.“ Man hat dieſes Lied für ein unechtes, von Neidhart nicht gedichtetes erkannt, aber da in demſelben das Ballwerfen jener Zeit mit lebendigen Farben geſchildert wird, ſo möge es unter Weglaſſung der erſten und letzten Strophe, die Unweſentliches enthalten, hier folgen. Des leichtern Verſtändniſſes halber habe ich einige Verſe nach Haupt's Ausgabe des Neidhart ausgewechſelt.

„Ez wirfet der jungen vil
ûf der strazen einen bal:
dast[1]) des sumers erstez spil,
da mit hebent si den schal[2])
si meldent einen zitelinc:[3])
dast[4]) ir schimpf und ist ein dinc
des ich gerne lange enbir[5])
waz ob mir
des dorfes neve[6]) gebe einen stoz?
des unvuoge[7]) ist also grôz;
swenne er wepfet[8]) her unt dar
in der schar,
Er kan vliehen unde jagen, mit dem wurfe triegen:[9])
sus[10]) machent umb den giegen[11])
ie zwei unt zwei
ein hopelrei,
reht als si wellen vliegen
Boppe joechet[12]) enunt[13]) her,
alsam[14]) er habe ein wilt ersehen;
sô kumt einer, heizet Ber,
schachende umb, unt wil ouch spehen;
ob im der bal da werden müge.
unzitiger kranches vlüge[15])
mak man wunder schouwen dâ.
jara ja!
wie die meyd den selben lobent,
wie sî glîent[16]), wie si tobent,
swenne er den bal ûz werfen sol!
sost[17]) im wol;

---

[1]) das iſt. [2]) Jubel. [3]) Zeitling, etwas Zeitgemäßes. [4]) das iſt. [5]) entbehre. [6]) Neffe. [7]) Ausgelaſſenheit. [8]) wirft. [9]) trügen, thun als wolle er wo anders hinwerfen. [10]) ſo. [11]) Bethörten. [12]) jagt. [13]) jenſeits. [14]) als. [15]) wörtlich: Flugverſuche unflügger Kraniche, d. h. ungeſchickte, zum Lachen reizende Ballwürfe. [16]) ſchreien. [17]) ſo iſt.

swenne er welt,[1]) wem er den bal hoch dur die lüfte sende;
si bietent im ir hemde:
„du bist doch mîn
geveterlîn,
wirf mir her, an diz ende!“
Unserm neven Tünzel tuot
niht sô wol, sô, daz diu kint
Jütelîn und Elsemuot
vor im ûf dem anger sint;
swelchiu den bal kan bejagen[2])
diu sol lop ze vorderst tragen.
der von Kumpolz Krumpolz lief,
unde rief:
„wirf mir her, ich wirfe dir wider.“
er stiez manige dirne nider,
als im sîn ungevuoge hiez[3])
dar nâch stiez
Erkenbolt ein dirnelîn, daz lief nâch dem balle,
er stiez ez in dem schalle
über Eppen bein,
daz im erschein
ein kniekel von dem valle.
Daz tet mir wol halbez wê;
wan ich het sin war genommen,
daz über al den anger me
nie sô schönez was bekomen[4])
do begreif[5]) daz kint den bal,
dô verklagt'[6]) ez gar den val.
vrölich holpelt' ez da abe;
menik knabe
lief im gar unstetelich nâch,
sî schrirn alle: „vâha vâch!“
do daz kint den bal uf warf,
nieman darf
sprechen, daz ein dirnlîn den schimpf[7]) baz kunde schicken,
ez kan mit ougen blicken,
unt mit der hant
den wurf erkant
so hovelich[8]) verzwicken.“[9])

Nicht immer ſcheint das Ballſpiel, wie vorſtehendes Gedicht genugſam andeutet, mit beſonderer Zartheit gegen das ſchöne Geſchlecht geſpielt worden

---

[1]) wählt. [2]) erreichen. [3]) heiß. [4]) gekommen. [5]) erfaßte. [6]) verſchmerzte. [7]) Scherz. [8]) hofgemäß. [9]) ſicher zielen.

zu ſein, namentlich wo ſich bäueriſche Derbheit und Wildheit breit machte. Anderwärts findet ſich daher auch noch:

„er nam si bei dem stnchen[1]) unt reiz[2])
ir uz der hant den bal.“ (M. S. H. 240 b.)
„er zuhte[3]) ir einen bal,
er ist ein toerscher[4]) leie.“ (Neidhart 50, 29.)

In der Regel ſcheint der Ball mit den Händen geworfen worden zu ſein, doch fehlt es auch nicht an Andeutungen, daß man ihn mit einem Schlägel fortgeſchlagen hat. In Heinrich von Türlins Krone 692 wird von den Knappen erzählt:

„dise sluogen den bal hin.“

Ulrich von Lichtenſtein gedenkt eines „sleipals“ d. h. Schlagballs (26, 16.) Auch findet ſich „treiben und umtreiben den Ball,“ wie aus den ſchon angeführten Citaten aus Triſtan erhellt. Vornehmlich beluſtigte ſich die Jugend im Ballſpiele. Außer den ſchon hierfür angeführten Beweisſtellen, mögen noch folgende hier eingeſchaltet werden:

„ir herzen blicke in dem sal
hin und her reht als ein bal
giengen, da diu kint mite
spilnt nach kintlichem site.“
(Heinrich's Tristan 2645.)
„und ir al den liuten
gar werdet zeinem[5]) schalle,
als do mit dem balle
tribent kintlichen spot.“ (Von 2 Kaufleuten 581.)[6])

Genugſam iſt auch begründet, daß die Erwachſenen das Ballſpiel eifrig pflegten. Nicht blos in bäuerlichen und bürgerlichen, ſondern auch in „höfiſchen Kreiſen“ war dies der Fall. Das „Ballen,“ wie dieſes Spiel ſchon damals genannt wurde, galt als eine Leibesübung der ritterlichen Jünglinge, doch auch den Mädchen und Frauen dieſer Kreiſe war das Ballſpiel eine willkommene Luſt. Die jungen Männer miſchten ſich gern unter ſie, und das Spiel erhielt dadurch für entzündliche Herzen einen beſondern Reiz. In dem heil. Wilhelm des Ulrich von Türheim, ebenſo im ſchon mehrfach angeführten Wilhelm von Öſterreich des Johannes von Würzburg ſpielt die ganze vornehme Geſellſchaft Ball. Auf einem der um 1400 entſtandenen Freskogemälde des Schloſſes Runkelſtein bei Bozen iſt ein höfiſches Ballſpiel zu erſchauen. Die Spielenden ſind in 2 Parteien geteilt, Damen und Herrn gemiſcht. Zwei Frauen der einen Seite erheben eben ihre Bälle zum Wurfe, während die Damen und ein Herr der Gegenſeite die Hände entgegenſtrecken, um ihm zu fangen. (Abb. 48.) Die Dame, die

[1]) Ärmel. [2]) riß. [3]) entriß. [4]) thörichter. [5]) zu einem. [6]) Zingerle a. a. O. S. 39.

den einem Apfel ähnlichen Ball wirft, soll die Landesfürstin Margarethe Maultasch (gest. 1369) sein, der in der Mitte stehende Mann ihren untüchtigen ersten Gemahl, Heinrich von Böhmen, darstellen. In dem schon mehrfach berührten Trostspiegel befindet sich auf Fol. 23 a ein Holzschnitt, der das Ballspiel darstellt. Die Spieler, 3 gegen 3, stehen einander gegenüber.

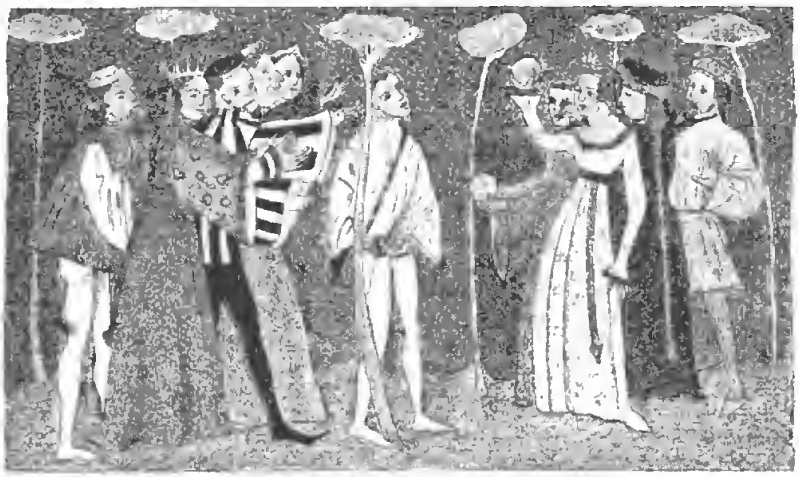


Abb. 48.

Alle sind ohne Kopfbedeckung und in sehr beweglicher Haltung dargestellt, namentlich die drei, denen der Ball, der in der Luft fliegt, zugeworfen wird. Zu beiden Seiten sind Zuschauer, welche dem Spiele mit großer Aufmerksamkeit folgen. Allerdings heißt es in der beigegebenen Betrachtung:

„Wer rhu nit wil, der spilt den bal,
Springt hin und her für andern all.
Solt er durch Got so vil müh haben,
Er wird es allen Menschen klagen."

„Es wil keinem ehrlichen vnnd studierenden diess spiel wolziemen, die weil es also mit geschrey, unruhigkeit vnnd grosser bewegung vermenget ist."

Während der Anwesenheit des Herzogs Albrecht von Baiern in Augsburg 1574 spielten dessen Söhne mit ihren Hofleuten auf dem Weinmarkte, wo man Sägemehl gestreut hatte, „auf dem freien Platze mit dem großen oder Luftball sehr behend und hurtig." Am 1. und 2. März 1600 vergnügen sich in Leipzig auf dem Markte durch Ballschlagen viele hohe Herrschaften. Während des Fürstentags daselbst im Februar 1631 führten mehrere Fürsten und Adelige ebenfalls auf dem Markte, der ganz mit Sand befahren und durch Leinen und Pfähle abgesteckt war, Ballspiele aus. Einige Wochen später fand ein großes Ballschlagen im Stadtgraben statt.

Durch das Zuwerfen des Balles konnte man seine Neigung andeuten, wodurch dem verliebten Wesen Thor und Thür geöffnet wurde. Der Ita-

liener Poggio schreibt zur Zeit der Konstanzer Kirchenversammlung an seinen Landsmann Nicoli, wie er das Ballspiel bei den Badegästen im Aargauer Städtchen Baden gesehen. Er hebt dabei hervor, daß das Ballspiel im Freien zu den Hauptvergnügungen der dortigen Badegäste zähle. „Sie spielen," sagt er weiter, „nicht wie bei uns, sondern Männer und Frauen werfen sich, je nachdem man sich am liebsten hat, einen Ball voll Schellen zu. Alles läuft dann, ihn zu haschen, ein jeder wirft ihn wieder seiner eigenen Geliebten zu, während viele mit ausgestreckten Armen darauf passen, und er bald thut, als wolle er ihn dieser, bald wolle er ihn jener zuwerfen. Wer ihn bekommt, der hat gewonnen." Nachstehende Verse aus „Wilhelm von Österreich" deuten gleiche Verhältnisse an:

„Aglien dem kinde
was groze huot gesetzet
mit jamer in irs herzen sal.
edoch so man uf warf den bal
und er einem in die hant
wart, so tet ez so bekant
dem andern sinen holden gruoz." (Bl. 13 d.)
„do warf der junge Rial
sinem bal Aglien." (Bl. 14 a.)[1])

Wollte ein Mädchen einem Burschen ihre Abneigung zu verstehen geben, so fing es den ihm zugeworfenen Ball nicht auf. In diesem Sinne erteilt eine Mutter der Tochter folgenden Rat:

„Tochter, des hab' minen rat!
ein knabe sich vermezzen hat,
er laeg' dir gerne nahen;
der ist genant von Riuwental:
wil er dir werfen sinen bal,
den soltu[2]) nit enpfahen[3])
du solt niht mit im kosen." (M. S. H. III. 215 a.)

Solche verächtliche, verspöttelnde Kundgebung mit dem Balle befürchtet Reinmar, daher singt derselbe:

„So si mit dem balle
tribet kinder spot,
daz si iht sere valle,
daz verbiete got." (M. S. H. III. 320 a.)

Das Werfen des Balles nach Gunst und Neigung hatte jedoch unter Umständen auch seine Gefahren, indem es leicht Veranlassung zu ernstlichen Eifersüchteleien, selbst zum blutigen Streit werden konnte:

[1]) Zingerle a. a. O. S. 36. u. 38. [2]) sollst du. [3]) auffangen.

„Hiure wart umb einen bal
gar ein hübscher kriek getan;
den gab Boppe Elsen, daz ez Engelmar an sach.
Üppiklich er zuo im sprach:
„welt[1]) ir mich des niht erlan,[2])
so nim ich si iu vor in allen, der ich het die wal.
wer jach iuwern tumben blik,
daz ez iu gemaeze[3]) si?
wer gestuond iu diser vuore[4]) bi?
unt waert ir'z der tiuve[5]), iu wirt schier' von mir ein bik.“[6])
Boppe der greif in[7]) sin swert:
„welt ir mir min schimpfen[8]) wern,
ich slah' iuch, daz iu enpfelt[9]) diu leber mit dem magen.“
Er sprach: „daz wirt widerslagen,
daz iuch nieman mag ernern:
ich han ouch an miner hant eins halben pfundes wert.“[10])
(M. S. H. III. 188 a.)

Eine blutige Rauferei machte dem Zwischenfall ein schlimmes Ende. Wenn die Tochter unter strenger Aufsicht, wie z. B. die schon erwähnte Aglien, stand und ein „Merker,“ d. h. Aufpasser, zu fürchten war, dann mußte sogar der Ball Liebesbotendienste übernehmen. Die geheimen Briefe wurden den Bällen anvertraut und durch Zuwerfen an den Mann der Zuneigung und des Einverständnisses gebracht. In „Wilhelm von Österreich“ wird daher erzählt:

„do sie den brief gerihte,[11])
sie nat in wider in den bal
der wart dem iungen Rial
geworfen dar an einem tage.“ (Bl. 14 d.)
„da mit was der brief geschriben
und aber in den bal genat.
der wart geworfen mit getat[12])
ze schimpfe[13]) dan der frien[14])
siner trut[15]) amien.“ (Bl. 15 c.)[16])

Noch Jörg Wickgram gibt in: „Eine schöne und fast schimpfliche Kurzweil 1539“ einem Junggesellen den Rat:

„Den winter, wenn der Schnee wird fallen.
So soltu machen eynen ballen,
Do soltu eyn brieft legen ein,
Und wirff jn zu der liebsten dein.“

Wie allbeliebt das Ballspiel im Mittelalter war, geht auch daraus hervor, daß es den Mönchen gestattet war, wenn sie es um ein Ave Maria

[1]) wollt. [2]) erlassen. [3]) angemessen. [4]) Lebensweise. [5]) Teufel [6]) Stich. [7]) an. [8]) scherzen. [9]) entfällt. [10]) d. h. ein Schwert. [11]) gerichtet, hergestellt. [12]) mit solchem Thun. [13]) Scherz. [14]) freien, edeln. [15]) trauten. [16]) Zingerl a. a. O. S. 38.

ſpielen wollten, wenigſtens ſah man bei ihnen dieſes Spiel lieber als das Würfeln um Wein:

„Mit schaggûn ist iu ein spil
erloubet, der ez tuon wil
umh ave Maria,
daz lât ir underwilen da
und spilt mit dem wihtelin
ûf dem tisch umh guoten win.“

(Buch der Rügen 505.)

Desgleichen heißt es in einer Viſitationsvollmacht: „ze dem remther sal man nymands gestaten keinerlei spil vmb gelt sunder schachzabeln und czackunen spiele.“ (Haupt Ztſchr. 2, 50.) Rochholz nimmt an, daß unter „Schaggun“ das Stöckeln zu verſtehen ſei. „Der Schlag- und Stoßball, welcher gleich dem Steckenpferde, das wir ebenfalls Schaggerrößlein nennen (engl. to shake), Schaggerball heißt, traf in ſeinem Namen mit dem franz. choquer, ſtoßen, zuſammen, und wir entlehnen daher unſer eigenes Wort, romaniſirt bei den Franzoſen, zurück. Das Stöckeln beſtand in der Behendigkeit, eine Kugel in einem engen Kreiſe von Spielenden mit Stöcken ſo geſchwind herumzutreiben, daß ſie bei einem oder mehreren vorbeiſprang, ohne daß dieſe ſie mit ihren Stöcken berühren konnten.“ Dieſe Beſchreibung iſt zwar ſehr mangelhaft, doch dürfte man wohl kaum irren, wenn man darunter das Mohrenjagen oder Sautreiben, was auch Studum, Geierſpiel und Sauball genannt wird, verſteht. Fiſchart nennt es in ſeinem Verzeichnis (Nr. 266) „Fudum der Mor iſt im Keſſel.“ Nr. 324: „Ich rür, ich rür.“ Und Seb. Brant im Narrenſchiff ſpielt auf dasſelbe an in den Verſen:

„Uff dass er nit ein zunsteck blib,
do mit man die snw in Kessel trib.“ (2, 9.)

In H. Jacob Catſen Kinderluſtſpiele v. J. 1657 zeigt das 4. Kupfer das „Studumſpiel,“ das von 4 Knaben geſpielt wird. Man ſieht, daß rings um ein in der Mitte befindliches Loch jeder eine kleine Grube im Boden für ſich hat. Alle 4 ſind mit längeren Stöcken verſehen, 2 halten ihre Stöcke in ihren kleineren Löchern, 2 andere bemühen ſich um ein walzenförmiges Stück Holz (Stein), das nahe am Mittelloche am Boden liegt. Genauer beſchrieben wird es daſelbſt mit folgendem Reim:

„Der Studum wird also bestelt:
dass eine Gruhe man vorerst welilt,
in welche wird ein Kloss (Kugel) getriben
von einem, welcher überbliben
und keins der grüblein hat besetzt,
alss man sich um dieselben hetzt:
dass muss er nun so lang arbeiten,
biss er den Kloss zur grub mag leiten (lenken)
wenn aber der im Kessel falt,

alssdann die stimme (das Wort) Studum erschalt;
und fahrt (fährt) der Treiber seine Gesellen,
so (der) nächst an ihm, zu seinen Stellen (Grube):
die andern all' auch setzen darauf, (bemühen sich)
ihr Loch zu ändern in dem lauff:
wer sich hier saumt ein Loch zu haben (zu bekommen)
muss mit dem Kloss so lang rum traben,
bis er ihn in den Kessel bringt
und man das Studum wider singt.

„Tschaugan hat übrigens das bei Persern, Arabern und Türken verbreitete Spiel mit dem Schlagball geheißen; es wird zu Pferde wie zu Fuße gespielt. Die Ritter des deutschen Hauses zu Jerusalem sollen es in die abendländischen Balleien verpflanzt haben. Das Mailspiel ist eben dasselbe."[1]) Und das englische Polo (s. S. 155) ist sicher damit sehr verwandt. Äneas Sylvius, ein Italiener und später Papst Pius II., berichtete einem Freunde über das gesellige Leben Basels, wo er 1438 zur Kirchenversammlung anwesend war, wie folgt: „Über das hat Basel in der neuen Stadt viele Matten (Wiesen) und Plätze mit grünen Bäumen und lieblichem Gras. Der Eichen- und Ulmenbäume Äste sind in die Breite zerleget, daß sie viel Schatten geben. . . . An diese Orte verfügt sich die junge Bursch, wenn sie Freud und Kurzweil zu treiben haben. Da laufen, ringen und schießen sie, da mustern sie die Pferd, pflegen zu laufen und zu springen. Etliche schießen mit dem Bogen, etliche erzeigen ihre Kräfte mit Steinstoßen: Viele kurzweilen mit den Ballen, zwar nicht auf italienische Art, sondern stecken an einen Ort einen eisernen Ring auf und sehen, welcher seine Bälle dadurch werfen könnte. Die Bälle nehmen sie an ein Holz, nicht in die Hand. Die übrige Menge singet entweder oder machet Reihen-Tänze. Dergleichen Versammlungen beschehen viel in der Stadt.[2]) Hierzu bemerkt Rochholz a. a. O. S. 385: „Man warf also auf ebener Bahn die Kugel durch einen Eisenring. Dies hieß den Bugel schlagen. Im Blämischen gilt ebenso, durch die Kloospforte schlagen: closen, cloten, bollen, boghelen."

Die mit den Ballspielen verwandten Kugelspiele waren, wie schon aus dem vorstehenden erhellt, auch im Mittelalter nicht unbekannt. Eins der ältesten dieser Spiele ist das heute noch sehr beliebte und mit Recht belobte Kegelspiel. Schon bei den Opferfesten der alten Deutschen mag es, wie Grimm nachweist, ein gebräuchliches Spiel gewesen sein, deshalb findet es auch in altdeutschen Göttersagen und Mitteilungen Erwähnung: „an die stet des abgotstempel, der czu Halberstadt czurüddet, wart auch in gots und sant Steffans ehr ein thumkirche erbawet, der czum gedechtnis sollen daselbst dic thumherren jung und alt auf montag letare alle jar einen holzern Kegel an stat des abgots aufseczen und darnach allesamb werfen." Im Renner wird des Kegelspiels mit folgenden Worten gedacht:

[1]) Rochholz a. a. O. S. 387. [2]) In Scheible a. a. O. S. 668.

„Sin kegel er nach gewinne stellet
mit lustlicher behendikeit
Und wol oder ubel sie betreit“ [1]) (3228.)
Riemenstecher [2]) vnd kegler
wurden nie so grozze trogner,
als leider valsch geistlich levte.“ (10440.)

Weiter heißt es beim „Der Schlägel“:

„swer spilen welle der Kegel,
der sol gen uf den plaz,
da vindet er mangen vürsatz.“ (1184.)

Im Mittelalter durfte bei Kirchweihfesten und bei Büchsen- und Armbrustschießen neben andern Ergötzlichkeiten ein Kegelplatz nicht fehlen. In der Beschreibung des großen Herrenschießens zu Ulm 1556 fehlt daher auch folgender Vers nicht:

„Kugel und Kegel war auch dabei.“

Auf der prächtigen Zeichnung von Hans Beham, eine Kirchweih von 1530 (s. Abb. 49), findet sich auch das Kegelschieben dargestellt. Das Bild läßt ersehen, daß man damals bei Herrichtung eines Schubes keine besondere Sorgfalt obwalten ließ; denn eine besondere Bahn ist nicht ausgehoben, nur hinter den Kegeln ist ein Brett als Kugelfang angebracht und da, wo der Kegler die Spitze des vordern Fußes beim Schieben hinstellt, ist ein Pflock in die Erde getrieben. Auf den meisten alten Zeichnungen von Schützenfesten sind die Kegelplätze mit Pfählen und Stangen abgegrenzt. Regelmäßig findet sich auch der Pflock vor, der den Standpunkt des Schiebers bestimmt. Weitere Vorrichtungen kannte man nicht. Die Kegel wurden auf Wiesen- oder den gewöhnlichen Erdboden gestellt. Aus der Stellung des Schiebers in der Beham'schen Zeichnung ist zu ersehen, daß man damals die Kugeln in der jetzt meistens gebräuchlichen Weise nach den Kegeln rollte. Nach 9 Kegeln zu werfen, war schon im Altertum gebräuchlich, jedoch fehlt es auch nicht an Beispielen, bei welchem es sich nur um 3 Kegel handelt. Immer geschah das Kegelschieben um Geld oder sonstige Gewinne. Von einem Freudenschießen i. J. 1470 erzählt die Augsburger Chronik: „es waren auch aufgeworfen funf klainater (d. i. Gewinne) darumb gemain gesellen kegelten, welcher in drei würfen am meisten kegeln warf, der gewan das best (d. i. den ersten Preis) und ain baur von Menchingen warf sieben kegel in drei würfen, damit gewan er das best, war 6 fl.“ In der Frankfurter Patrizier-Gesellschaft Limburg fand 1463 ein Kegelschieben statt, für welches ein Mitglied drei silberne Kleinode als Preis ausgesetzt hatte. Auf dem Nürnberger Armbrustschießen v. J. 1579 war beim Kegeln ein silberner Becher der erste Gewinn:

---

[1]) betrügt. [2]) Glückspieler, Gauner.

„Daneben auch gehabt in gemein
Ein Kegelplatz gross und klein
Ein silbern pecher, dass ihr west
Ist gewesen im Kugeln das pest."

Doch begnügte man sich auch oft mit einfachen Preisen. Hans Sachs schreibt von einem „roten Hostuch," das bei einer Kirchweih bei Nürnberg im Kegeln zu gewinnen war. Sehr anders war es auf dem i. J. 1602 abgehaltenen, mit Volksvergnügungen und Gewinsten verbundenen großen Landschießen in Zittau; denn von dort wird berichtet: „Ingleichen wurden gewonnen 2 Ochsen, davon der Garkoch einen auf dem Kegelplatz, den

Abb. 49.

andern aber Paul Kühn auf den Würfeln durch den Trichter mit 35 Augen auf dreimal (auf 3 Würfen) gewann." Es fehlt jedoch auch nicht an Beispielen, daß die Obrigkeit in besonders schlimmen Zeiten und wo sich Übelstände zeigten, das Spielen um Gaben verbot. 1438 untersagte der Rat zu Basel: „alle wurffelspiel vnd alle kegelspiel so beschahent vmb gaben." Um den wiederholt bei Kirchweihen vorgekommenen blutigen Schlägereien vorzubeugen, erließen nach den Burgunderkriegen „Gemeine Eidgenossen" (1481) das Verbot, „Waffen zu tragen, auf Tänze und Spiel, Kegeln, Würfeln und Schießen."

Schon in den frühesten Zeiten gab es in manchen Orten stehende Kegelbahnen, welche immer in der Nähe von Wirtshäusern sich befanden. Es wurde daher auch der Kegel als Aushängeschild von Wirtshäusern benutzt.

„Wo werdet ihr denn Bier hernehmen?“
Sprach die alte Schwieger,
„Wo der Kegel hangt, ist der Bierschank,“
„Sprach die Junge gleich wieder.“

(Hofmann, Schles. Volkslieder 233.)

Das im Renner lebhaft geschilderte Kugelspiel scheint mit dem schweizerischen Kugelitrölen oder mit dem italienischen Boccia große Ähnlichkeit zu haben. Ersteres beschreibt Rochholz S. 458 mit folgenden Worten: „2 Parteien besitzen 2 Kugeln, in die gewöhnlich Blei eingelassen ist, auch Kanonenkugeln, und werfen sie nach dem Looſe auf der Landstraße an. Von dem Punkte aus, wo ihre geworfene liegen bleibt, muß jede Partei weiter werfen. Ist die Reihe an alle gekommen, so ist natürlich die eine Kugel der andern voran und hat damit gewonnen. So wirft die Spielgesellschaft sich oft über eine Stunde weit vom Dorfe weg und wieder zurück.“ Im Renner lesen wir aber folgendes:

„Noch ist ein ander affenheit,
die schaden bringet vnd leit,
vnd ist doch leider manic man,
der wenik daz bedenken kan,
so zwene scheiben zu einem zil,
lavffet die kugel iht [1]) ze vil,
so wil einer ufhaben [2]) den wint,
vnd neigt sich nider als ein kint
vnd denet den mantel vaste nider,
darnach scheibet der ander hin wider,
vnd ist der kugeln iht vil zu gach, [3])
so loufet er balde hinten nach,
und schreit: „louffe, kugel, vrouwe [4])
zouwe [5]) diu liebiu vrouwe, nu zouwe!“
siht man die kugeln gelicbe [6]) ligen
gen [7]) dem zil, so wirt genigen [8]),
weiz got, vil michels tieffer dar,
daune do man gotes selb' nimt war.
sie streckent sich nider uf den leip
zu der erden als ein altez weip,
die lange wurme peizzent [9])
sie kristen [10]) und kreistent [11])
sie mezzent und mezzent,
biz daz sie gar vergezzent
daz sie witzig [12]) leute sint.
sie ligent hie rehte als die kint,

[1]) etwa. [2]) aufheben. [3]) eilig. [4]) Frau. [5]) zu! zu! d. h. beeile dich. [6]) gleich. gegen. [8]) gebückt. [9]) beißen. [10]) ächzen. [11]) stöhnen. [12]) verständige.

die grüblein graben an der strazzen,
wie mag ein weiser man gelazzen,
er müzze lachen, wen er daz siht.
nn hört, waz mere geschiht.
so sie gelauffent hin und her,
so machen sie den pentel ler,
vnd gewinnen dar zn müder pain [1])
sol man taglon geben in zwein,
in würden zwen schillinge sanr
des sprichet manic viltz gebaur [2])
sinem wibe daheime vil hösiu wort
der die Kugeln heizzet „frauwen“ dort. (11360.)

Verwandt mit dem Kugelwerfen iſt das Plattenſchießen, bei Fiſchart Plättelen (N. 437 b) genannt. Platte Steine oder Metallſcheiben werden nach einem Ziel geworfen, entſprechend dem im Kanton Bern noch üblichen Platzgen. Das Plattenſchießen wurde in dem Reformationsmandat von 1580 „der Jugend zu einer ergetzung um Ürtenen“ nachgelaſſen. In Baden in Aargau gehörte das Plattenſchießen zur täglichen Unterhaltung der Kurgäſte. Eine letzte Erinnerung an das alte Spiel war bei der ſchweizer-Jugend das ſogenannte Pläppertliwerfen. In hölzernen Modellen wurden kleinere Steine, Mühlräder u. dgl. aus Blei und Zinn gegoſſen und damit noch in den dreißiger Jahren unſeres Jahrhunderts geſpielt. Hierher gehört auch das in Flandern ſehr angeſehene Scheibenwerfen. Zahlreiche Geſellſchaften von „bolders“ (Scheibenwerfern) betreiben dies Spiel, wobei ein Bol, d. h. eine dicke Scheibe, über eine kegelbahnartige Fläche oder auch eine ſchräge Fläche hinaufgeworfen wird, auf welcher der Bol verſchiedene vogelartige hölzerne Figuren umzuwerfen hat. [3])

Ein altes Spiel war es auch, des Abends eine Holzſcheibe am Rande anzubrennen und dann mit kräftiger Hand in die Luft zu wirbeln. Dadurch, daß die brennende Scheibe auf ein Strohdach herunterfiel, brannte i. J. 1090 das Kloſter Lorſch ab. [4])

In einer dem 13. Jahrhundert angehörigen Handſchrift des Kloſters Benediktbeuern findet ſich folgende Einladung zum Ballſpiele:

„Nu suln wir alle froude hân
die zît mit sange wol hegân,
wir sehen hluomen stân:
die heide ist wunneclich getân.
tanzen, reien, springen wir
mit fronde und ouch mit schalle,
das zimet gnoten chinden als iz sol,
nu schimphen [5]) mit dem halle!
Min vrowe ist ganzer tugende vol
ich weiz wiez ir gevalle.“

[1]) Beine. [2]) filziger Bauer. [3]) Nach Iſelin a. a. O. [4]) Schultz, Höfiſches Leben S. 423. [5]) ſcherzen.

Solche Aufforderung, die geſelligen Freuden aus den dumpfen Stuben hinaus ins Freie, in des Lenzes knoſpende, grünende und blühende Werkſtatt der Natur zu verlegen, fiel im Mittelalter auf überaus fruchtbaren Boden. Noch aus alten Zeiten, in denen man pflog, den Naturgöttern in Feld und Hain der Opfer Gabe darzubringen, war man gewohnt, unter dem blauen Himmelszelte ſich zu erholen, zu erluſtigen, zu ſpielen. Noch hatte die Peſt des Kartenſpiels das geſellige Leben unſeres Vaterlandes nicht angekränkelt und zerrüttet; denn dieſe chineſiſche Erfindung ſcheint vor Ausgang des 14. Jahrhunderts in keines der Hauptländer des Abendlandes verbreitet geweſen zu ſein. Als ſie aber einmal Fuß gefaßt hatte, da war ſie wie die Waſſerpeſt nicht wieder zu vertilgen. Für die gedankenloſe Maſſe bot ja das Kartenſpiel alles das, was eine leichte, bequeme Zerſtreuung erheiſcht: Bequemlichkeit des Sitzens, Mannigfaltigkeit der Wechſelfälle und Kitzel der Gewinnſucht. Alle polizeilichen Maßregeln, alle Strafpredigten der Kanzel, alles hieraus hervorquellende, in die Augen ſpringende Unglück, hat bis zur Stunde nicht vermocht, eine Wandlung hervorzubringen. Leider iſt der Zukunft, wie es ſcheint, keine andere Ausſicht vorbehalten. Schauen wir daher wieder zurück in jene kartenloſe, glückliche Zeit. Bei Wiederkehr des Frühlings fordert der Minneſänger Neidhart auf:

„Heide und anger in vröuden stat,
die habent sich bereitet mit der schoensten wat[1])
die in[2]) der meie hat gesant.
si[3]) wir alle
vro mit schalle[4])
der sumer ist komen in diu lant!

Wol uz[5]) der stuben ir stolzen kint,
lat[6]) iuch uf der straze sehen, hin ist der scharfe wint,
und auch der vil kalte sne[7])
hebt inch balde
zno dem walde:
voglin singent, den was we.“ (M. S. H. II. 119 b.)

Und was die Kinder alsdann unternahmen, das beſingt ſo ſchön Meiſter Alexander:

„Hie bevorn do wir kinder waren,
unt die zit[8]) was in den jaren,
daz wir liefen uf die wisen
von jenen her wider zu disen,
da wir under stunden
viol[9]) vunden,
da siht man nu rinder bisen.

---

[1]) Gewand. [2]) ihnen. [3]) ſeien. [4]) Jubel. [5]) aus. [6]) laßt. [7]) Schnee. [8]) Zeit. [9]) Veilchen.

Ich gedenke wol, daz wir sazen
in den bluomen unde mazen,
welich din schoeneste möhte sin.
da schein unser kintlich schin
mit dem niuwen kranze
zuo dem tanze:
alsus[1]) get diu zit von hin.

Set, da liefen wir ertbern[2]) snochen,
von der tannen zuo der buochen,
über stok nnde über stein,
der wile daz diu sunne schein.
do rief ein walt wiser
durch diu riser[3])
„wol dan, kinder, nnt geht hein!“ (M. S. H. III. 30 b.)

Hatte „der Winter, der Reif und auch der kalte Schnee Urlaub genommen,“ da eilten „Ritter und Frauen auf des Maien Plan, das erste Veilchen zu schauen.“ Wer es zuerst fand, jubelte laut, brachte frohlockend heim die frohe Kunde, holte seine Genossen, um es im fröhlichen Reihen zu umtanzen. So war auch Neidhart, der Minnesänger ausgegangen, das erste Veilchen zu suchen, und als er es entdeckte, ritt er auf die Burg zurück und verkündete sein Glück:

„Diu rede ist ane lougen[4])
ir sult alle wesen vro:
ich han den sumer vunden.
Die herzogin von Beyern
vuorte ich an miner hant“ .... (M. S. H. III. 202 b).
„Din herzoginne was bereit,
mit dienstmannen, vronwen unde meit,
si wurden vroelich springen,
trommeten, pfifen, seiten spil daz wart umb si erklingen,
si waren alle vrönden rich,
iedez tanzet' mit sinem gelich;
ich Nithart vuort' den reien
schon' umb den viol hin unt her, schier' gieng ez an ein zweien.“[5])
(M. S. H. III. 299 b).

Auch die Bauern ließen diese Gelegenheit zur Freude nicht vorübergehen. Das erste gefundene Veilchen ward auch von ihnen gern begrüßt. Bei solcher Gelegenheit

„Der viol stuond uf einer stangen,“

fröhlicher Gesang erscholl, munteres Spiel begann und lustiger Reihen umwogte die erste Gabe des Frühlings, das Unterpfand kommender schönerer Tage:

---

[1]) also. [2]) Erdbeeren. [3]) Reiser. [4]) lügen. [5]) an ein Paaren zum Tanze.

„dar nach am suntag morgen drat[1])
der viol wart getragen
al nf den tanz huehel[2]) dahin, als ich iu wil sagen.
Bur'[3]) Ruprecht und Anders sin[4]) kneht,
Gundewin und Elenhreht,
die teten vroelich springen
alnmh den viol hin unt her . . .
unt der Jeckel Schrecke,
der vuorte Mazzen bi der hant,
der treip so üppiklichen tant
dort vornen an dem reien . . .
Ein jeger weidnet in dem holz,
unt da sah er die huren stolz
vast nmb den viol sappen,
ie einer hin, der andere her, teten gar leppisch gnappen[5])
Wol bald' vragt' er ein hirten do,
war umh die huren waeren vro,
daz si so vroelich sprungen.
„si tanzent nmh ein viol zart, den hat ein bnr errungen."
(M. S. H. III. 298 a.)

Dieſe Spiele wie der damit zuſammenhängende Tanz wurden am eifrigſten vom Frühlinge bis zum Herbſte im Freien getrieben auf Plätzen, Straßen, auf dem Anger, an der Heide:

„Swer den leidigen winter nu in sorgen was,
der si vro! man siht nu bluomen unde gras
uf der heiden wunniklichen springen widerstreit;
da bi hoeret man der vogelline schal,
doenen vil die lerchen unt die nahtegal;
schouwet an den anger, wie er nu in gruene lit[6])
Umb die linden get der tanz;
da ist knrze wile vil,
tanzen, springen, singen, gigen und ouch ballesspil;
man siht ouch von rosen mangen wünniklichen kranz." (MSH. III. 199b).

Jedes Dorf hatte für dieſe Beluſtigungen ſeine Linde oder ſeinen Tanzhügel, wo das Spiel anhob und um welche ſich der Reigen drehte.

„Nu schiere hebt sich an der straze vröude von den kinden
Wir suln den sumer kiesen bi der linden,
diu stat[7]) ninwes lonbes rich." (M. S. H. II. 112 a.)
„dicke wirfet Kuenzel vor der linden ir den bal." (M. S. H. III. 200 a.)
„Hiure wirt der covenanz[8])
bi der gruenen linden groz." (M. S. H. III. 187 b.)

[1]) ſchnell. [2]) Hügel. [3]) Bauer. [4]) fein. [5]) wackeln. [6]) liegt. [7]) ſteht. [8]) Zuſammenkunft.

„Ich bin holt dem meien,
dar inne sach ich reien
min liep under der linden schal." (M. S. H. II. 122 a.)
„Der mir mit einem seile,"
sprach ein maget geile,
„bunde einen vuoz,
zuo der linden
mit den kinden
uf den anger ich da muoz." (M. S. H. II. 124 a.)
„Hiure bi der linden
sach man kurze wile vil,
mangen wünniklichen swanz;[1])
dar kam hin durch tanzen junger liut' ein michel[2]) teil." (M. S. H. III. 193 b.)

Aber auch die Kirchen, ihre Vorhallen und die Kirchhöfe waren seit alter Zeit ein beliebter Platz zum Tanzen, und die Geistlichkeit hat auf Synoden und auf der Kanzel vergebens dagegen geeifert. Bis zum Ende des Mittelalters hielt diese Unsitte an.

Wie es in den damals besuchten Bädern zuging, erfahren wir in der „guten lehre von allen willtbaden" (v. J. 1504), da wird das Bad Herzogenbad in Ober-Schwaben als das wonnesamste von allen gerühmt: wer da hinkommt,

„Er sey reich, arm oder ein paur,
wie schon suptil wi grober knaur,
münch, pfaff, fürst, grof oder frey
von wan er kum vnd wer er sey
wirt alss vereinet[3]) jn eim plick.[4])
Do macht sich mancherley geschick
von essen, trinken, tantzen, springen,
stein stossen, lauffen, fechten, ringen,
seiten spil, pfeiffen, singen, sagen.[5])
Ein ander von vil sachen fragen
libkosen, halsen vnd sunst schimpfen[6])
künen sie ein ander alls gelimpfen[7])
in wisen, gerten[8]) sich ermeyen[9])
in weld[10]) vnd zuo den prunen reyen[11])
nymant den andern hasset nicht
spürn was eclesiastes[12]) spricht
in frölich vnd fryem gemüt."

Manche Spiele und Reihen wurden mit Liedern oder Sprüchen begleitet. Hierbei kam es oft vor, daß ein Gespiel oder ein Tänzer vorsang und die andern sangen nach, oder auch es sang der Chor lediglich nur den Schlußreim, den Refrain:

[1]) Schleppe. [2]) großer. [3]) bekannt, vertraut. [4]) Augenblick. [5]) erzählen. [6]) scherzen. [7]) zu Gefallenthun. [8]) Gärten. [9]) beluſtigen. [10]) Wald. [11]) tanzen. [12]) Kirche.

„Diu sank vor, die andern sungen alle nach. . .
„darnach huop sich des meien ein vil michel tanz
den sang in Bele vor und manig ir gespil;
vröuden vil
haten si
in was dort wol." (M. S. H. II. 78 b.)
„der des voresingens phlac,
daz waz Friederich." (Naidhart 39, 28.)

„Der Tanz", wir schalten hier in der Hauptsache ein, was K. Weinhold in seinem gediegenen Werke ‚Die deutschen Frauen im Mittelalter' S. 157 u. ff. über denselben sagt, „nimmt unter den geselligen Freuden des Mittelalters eine ebenso bedeutende Stelle ein, als unter den heutigen. Je

Abb. 10.

höher in das Alterthum wir ihn verfolgen, um so bedeutsamer zeigt er sich; denn er wird von dem Gesange, dem Liede getragen und tritt bei jeder festlichen, auch bei der heiligen Handlung als notwendiger Teil des ganzen auf. . . Im Gotischen finden sich die beiden Zeitworte „laikan" und „plinsjan'" für tanzen. Das erste bezeichnet einen bewegten springenden Tanz, das andere ist dem slavischen entlehnt und benennt wohl einen den Slaven abgesehene Tanzart. In der althochdeutschen Periode unserer Sprache hat das Zeitwort „laichan" für tanzen gewiß bestanden, wenn die Literaturdenkmäler es auch nicht bieten; denn es findet sich noch mittelhochdeutsch „leichen" in der Bedeutung hüpfen. Vor allem aber lebte das Substantiv „leich" zur Bezeichnung des chorischen von Musik begleiteten Reigen und einer Gedichtart, die aus der Wortbegleitung dieser Musik entstanden war. Außer „leichan" scheint tumon ein kreisförmig sich bewegendes Tanzen bezeichnet zu haben und vielleicht dinsan und danson das Führen und Hin- und Herziehen der Paare. Denn aus dem Stamme dieser letzten Zeitworte

ist das romanische danse (ital. danza) gebildet, welches die Deutschen seit Ende des 12. Jahrhunderts samt dem Zeitworte tanzen von den französischen Nachbarn zurücknahmen. Tanzen und reihen bezeichnen in der mittelhochdeutschen Periode die beiden Hauptarten des Tanzes: den ruhigen getretenen Tanz und den lebhaften gesprungenen Reihen. In dem lateinischen Gedichte von Rudlieb aus dem 11. Jahrhundert ist uns die Beschreibung eines Tanzes aus jener Zeit überliefert worden. Ein Jüngling und ein Mädchen tanzen miteinander. Er bewegt sich einem Falken gleich im Kreise und sie wie eine verfolgte Schwalbe. Nähern sie sich, so geschieht es nur, um rasch beieinander vorbei zu fahren. Sie schwimmt gleichsam in der Luft, er bewegt sich rascher und heftiger, und mit den Händen und Füßen begleiten sie die Melodie des Harfenspiels ... Der ruhigere, blos getretene oder gegangene Tanz war vorzugsweise höfisch und bewegte sich vorzüglich in geschlossenen Räumen. Es wurde eine Reihe gebildet, jeder Mann nahm eine Frau oder auch 2 bei der Hand und unter dem Saitenspiele des vorausschreitenden Spielmanns und unter Gesang hielten die Tänzer mit schleifenden leisen Schritten ihre Umgänge." Die beigegebene Abbildung 50 ist nach einer Freske in dem Schlosse Runkelstein bei Bozen gefertigt und führt uns einen höfischen Tanz vor. Jede Frau hat einen Herrn an der Hand und dieser die nachfolgende Tänzerin und unter Saitenspiel halten sie mit schleifenden Schritten den Umgang. Oft wird diese damalige Tanzweise geschildert:

„Manec vrouwe wol gevar
giengen für in[1]) tanzen dar,
sus[2]) wart ir tanz gezieret,
wol underparrieret[3])
die riter underz vrouwen her:[4])
gein der riwe komen si ze wer.
och mohte man do schouwen
ie zwischen zwein vrouwen
einen claren riter gen." (Parz. 639, 15.)

„Zwischen zwein vrouwen stuont,
als sie noch bi tanze tuont,
ein ritter an ir hende;
dort an jenem ende
stuont zwischen zwein meiden je
ein knappe, da ir hende vie.[5])
da stuonden videlaere[6]) bi." [7]) (Helmbrecht 93.)

„einen tanz si da traten
mit hoch vertigem gesange;
daz kurzt' in[8]) die wil' lange.
Vil schier kom dan ein spilman,
mit siner gigen huob er an,

[1]) vor ihn hin. [2]) also. [3]) gemischt. [4]) Schar.- [5]) faßte. [6]) Fiedler. [7]) bei [8]) ihnen.

so stuonden uf die vronwen,
die moht' man gerne schonwen,
die ritter gein [1]) in giengen,
bi handen si si vingen." (Helmbrecht 920.)
„Stolzen leigen, [2]) also tuot,
singent diz gedoene!
klaren megde, ir lant [3]) niht abe,
ir tretent an den rink!
ie der man neme in den mnot
sine vrouwen schoene;
ie der dirnen wirt ein knabe,
alsust ein jungelink." (M. S. H. I. 141 b.)
„Schöne ümbe slifen [4])
unt doch mit gedrange;
breste [5]) nns der pfifen,
so vahen ze sange
respen [6]) den swanz [7])
so süln wir rücken,
unt zocken [8]) unt zücken [9])
daz eret den tanz " (M. S. H. I. 201 a.)
„Schonwen
die vronwen,
die helfent nns den reigen treten!" (M. S. H. I. 141 b.)
„Ez wart nie schoener reige
gemachet von dekeiner schar.
si wunden sich dan unde dar
nnd brachen sich her unde hin.
man hörte luten under in
tamburen schellen, pfifen.
lis uf den füezen slifen
und darnach balde springen." (Troj. Krieg 28200.)
„do man die tänze sleif." (Neidhart 52, 9.)
„Uf den zehen slichent's hin
nach dem niuwen hove sin." (M. S. H. III. 196 a.)
„vrönde hate leit besezzen
do der tanz begunde slichen." (M. S. H. I. 206 b.)
„Swer niht trittel treten kan,
als zuo einer henne ein han,
der bedarf sich vragen in daz göu [10])
oder er wirt gekapfet an [11])
als er si ein wilder man

[1]) gegen. [2]) Leich. [3]) lehnte. [4]) schönes Herumschleifen. [5]) fehlte. [6]) raffen. [7]) Schleppe, die beim Tanzen nicht fehlen durfte. [8]) ziehen. [9]) zucken. [10]) d. h. der hat sich zu fragen, in welches Dorf er gehört, unter die höfische Gesellschaft paßt er nicht. [11]) angegafft.

und muoz sin der ganzen underströu [1])
Zippelzehen [2]) schocken [3]) dar
strichen [4]) mit den versen,
swer daz kan, des nimt man war,
dem kan nieman gehersen." [5]) (M. S. H. III. 283 b.)
„Zippelzehen, hupfen nach der gigen.
wandelieren hin unt her,
des sint si meister gar.
sanges hoert man si vil selten swigen." (M. S. H. III. 280b.)

„Auch der Rundtanz fehlte nicht: die Gesellschaft schloß einen Kreis und mit sanfter Bewegung ging man singend in der Runde herum, indem der Inhalt des Gesanges durch Mienenspiel und einfache Bewegungen äußerlich dargestellt wurde. Diese halbdramatische Gattung der Rund- oder Ringeltänze war sehr mannigfach und hat sich im Volke und bei den Kindern lang und selbst bis heute erhalten." Müllenhoff schildert uns aus historischen Quellen den alten Springel- und Langtanz und den Trommeltanz der Ditmarschen. Der Vortänzer, der zugleich Vorsänger ist, nimmt seinen Nächsten an die Hand, dieser wiederum seinen Nachbar und so ziehen Hunderte zusammen in einer Linie sich den Windungen nach, welche der erste voraus einschlägt. Er baut mit seinem und seines Nachbars gehobenem Arm ein Thor, steht stille und läßt die Nachtanzenden hindurchziehen. Inzwischen kann der zuerst hindurchgegangene von der Hand des einen Thorhüters bereits ebenso gefaßt worden sein, wie dann der zuletzt hindurchziehende gleichfalls von der noch ledigen Hand des andern Thorhüters gefangen wird. Und so schließt sich die vorher lang dahin schwenkende Linie in einen Kreis, der bald zur rechten, bald zur linken hin sich wendet, bis nach dem Gesetz des Reihenliedes abermals eine den Kreis bricht und verschlungener Hand mit der Reihe der übrigen wiederum unter den gehobenen Armen des zunächst stehenden Paares hindurch sich windet und alle übrigen nachzieht. Mit solcherlei Tänzen feierten mannbare Jungfrauen auf Westerlandföhr vor der Westerkirchpforte das neue Jahr, sie tanzten es singend ein. In der Umgegend von Bonn haben die Keßennicher und Poppelsdorfer Bauern noch in den zwanger Jahren an Sommerabenden den großen Reigentanz aufgeführt. Im Waadtlande tanzten vor 50 Jahren die Lausanner den Reigen abendlich unter den Kastanienbäumen des Münsters. Ein anderer Rundtanz wurde in jenen Gegenden bei Trauungen vor den Kirchthüren aufgeführt. [6])

„Diese ruhigeren Tänze finden sich auch in dem fröhlichen Leben der oberdeutschen Bauern des 13. Jahrhunderts. Sie wurden durch die Einwirkung der höfischen Rundtänze unterstützt und gegen die im ganzen beim Landvolke beliebteren Springtänze aufrecht gehalten":

---

[1]) wörtlich: untergelegte Streu, hier der Hans zum Sticheln für alle. [2]) trippeln auf den Zehen. [3]) schaukeln. [4]) streichen. [5]) ausspötteln. [6]) Rochholz a. a. O. S. 370 u. ff.

„so sult ir alle sin gebeten
daz wir treten
aber ein hovetänzel nach
der gigen." (Neidhart 40, 23.)

Dieſe Tänze ſind aber vornehmlich zur Winterszeit in den Stuben ausgeführt worden, wozu man ganz natürlich große paſſende Räume herausſuchte:

„war [1]) diu kint mit vrönden disen winter solden gan.
Meyenwart der witen stube eine hat,
ob' z iu allen wol bebage,
da suln wir den covenanz den virtag [2]) inne han. . .
heiz [3]) si ez alle einander sagen
einen tanz alümbe die schragen" [4]) (M. S. H. II. 109 b).

Dabei werden die überflüſſigen Geräte beſeitigt und, um friſche Luft zu haben, Thür und Fenſter geöffnet:

„Traget uz die schamel unt die stuele,
heizt die schragen
vürder tragen.
talank [5]) sul wir tanzes werden mueder;
tuot uns uf die stuben, so ist uns kuele
daz der wint
an diu kint
waeh' ein lüzzel durch die übermueder [6])
da wirt wol ze zecke [7]) vorgesungen,
durch die venster geht der galm" [8]) (M. J. H. II. 111 a.)

Der Abend war für den Tanz in den Stuben die liebſte Zeit:

„so sit alle des gebeten
daz wir treten
aber ein abent tenzel nach der gigen."
(M. S. H. II. 111 a).

Jedoch war es den Bauern in ihren Stuben immer zu enge, ihnen war für ihren Tanz die Weite des Angers und der Heide, der ſchattige Raum unter der Linde behaglicher, daher erklingen in ihren Liedern ſo oft herbe Klagen über den Winter:

„Winder, uns wil din gewalt
in die stuben dringen
von der linden breit." (Neidhart 35, 1.)
„Do der liebe summer
urlonp genam
do muosten vir der tenze
uf dem anger gar verpflegen." [9]) (M. S. H. III. 261 b.)

[1]) wohin. [2]) Feiertag. [3]) heiß. [4]) Geſtelle oder Tiſch, worauf ſich die Spielleute befanden. [5]) Tage lang. [6]) Mieder. [7]) der Reihe nach. [8]) Qualm. [9]) aufgeben.

Unter den getretenen Tänzen der Bauern scheint die Stadelweise beliebt und von sanftem und sentimentalem Charakter gewesen zu sein; auch fremdländisch klingende Namen treten auf, wie der Ridewanz, der Firggandray, der Mürmum, der Trypotey.

„Diu vil sueze stadelwise
Kunde starken kumber krenken [1])
Eben traten's unde lise,
mengelich begunde denken,
waz im aller liebelt waere . . . . .
Heinlich [2]) blicken, sendez [3]) kosen
wart da von den megden klaren,
zühteklich si kunden losen [4])
minneklich was ir gebaren." (M. S. H. I. 206 b.)

Dem Namen nach zu schließen, ward diese Weise in der Scheune (im Stadel) getanzt.

„Da gesach man michel ridewanzen." Neidhart 40, 29.
„Da si bi dem tanze
gie, er gie ir an der hant.
von dem ridewanze
kom sin vuoz uf ir gewant." (Neidhart 98, 12.)
„Ze hant da huoben si den ridebanzen
Wuetelgoz, der sang in vor." (M. S. H. III. 289 b.)
„Sich hebt aber ein tanz
bi der linden
von den Kinden,
mangen ridenranz
mag man schonwen ganz;
hübschlick winden
und ouch vinden
kan sich ein herre Lanz." (M. S. H. III. 190 b.)

Wort und Sache, meint Weinhold, scheint zunächst aus dem slavischen aufgenommen zu sein: radowo, reydowacka ist ein böhmischer Tanz noch jetzt.

In Laßbergs Liedersaal 2, 385 finden sich folgende Verse vor:

„der gie hin zu dem tantz,
mit sinem rosen krantz
trat er den friggan dray:
dez fröt sich der liecht may."

Der Reihe ward gesprungen und in seiner sommerlichen Ausgelassenheit meist auf Straßen und Anger von dem niedern Volke ausgeführt:

---

[1]) Kummer stillen. [2]) heimlich. [3]) sehnendes. [4]) heucheln.

„Owe! daz ich niht entar
reien uf der straze!“ (M. S. H. III. 232 b.)
„nu laze
uns reigen an der straze.“ (M. S. H. I. 141 a)
„Kinder, ir sult den meien schon enphahen
unt sullet uf den gruenen anger gahen
tanzen, reien; des ist zit.“ (M. S. H. III. 219 a.)
„Nu habent sich gesamnet [1]) her
schoener meid' wol hundert,
die weln sich uf dem anger vrumen [2])
z' einer niuwen schar.“ (M. S. H. III. 194 b.)
„Hiure wirt der covenanz [3])
bi der gruenen linden groz.“ (M. S. H. III. 189 b.)
„Die sprungen da den reien vor, je einer, darnach zwene.“
(M. S. H. 218 b.)

Inſtrumentalmuſik und Geſang, letzterer als ältere Begleitung, war hierbei auch zu finden, natürlich Takt und Weiſe lebendiger:

„nach der gigen tanze ich vil geswinde.“ (M. S. H. II. 29 a.)
„ge wir zuo der vröudenrichen schar!
tret wir mit einander nach der gigen!“ (M. S. H. III. 289 b.)
„Dort hoere ich die vlöuten wegen
hir hoere ich den sumber [4]) regen.“ (M. S. H. II. 85 a.)
„Wa nu vloeter, herpfer [5]) darzuo tamburaere?“
(M. S. H. II. 89 a.)
„do muosten drie vor im gigen, unt der vierde pfeif.“
(M. S. H. III. 269 a.)
„Wa sint nu die jungen liut',
die da treten nach der gigen?
die gen dahin gen Zizenmur
da ist ein gelobter tanz.“ (M. S. H. III. 194 b.)
„den hoer ich singen niuwen sank
hern Nitharts reien bi der linden klingen.“ (M. S. H. 217 b.)
„reien zuo der linden!
min gesank ist den kinden
wol bereit.“ (M. S. H. III. 209 a.)

Den getretenen Tanz wie den Reihen leitete gewöhnlich ein Vorſänger oder eine Vorſängerin, die zugleich die Vortänzer ſein mochten. Die Frauen gingen rechts den Männern und wurden entweder bei der Hand oder am Ärmel geführt, herumgetanzt ward links.

„so gesah ich nie kein altez wip,
diu baz [6]) den reien sünge
den kinden uf der strazen vor.“ (M. S. H. III. 115 b.)

[1]) geſammelt. [2]) ſchaffen. [3]) Zuſammenkunft. [4]) Trommel. [5]) Harfner. [6]) beſſer

„da hat er gesungen vor vil mangen vire tak.“ [1])
(M. S. H. III. 256 a.)

„Du solt den tanz al durch daz gedrenge vueren.“
(M. S. H. II. 79 b.)

„er ist ein ridebenzel,
in den göuwe [2]) vortenzel.“ (M. S. H. III. 209 a.)

„Sit [3]) die törper [4]) under einander sint
so fragent s': wer sol leiten vûr den tanz diu kint?“
(M. S. H. III. 200 a.)

„Uoge unde jener, der da vor an einem tanze gat.“
(M. S. H. II. 207 b.)

„Er spranc winster [5]) halben an ir wizen [6]) hant.“
(M. S. H. III. 256 a.)

„do er an ir hende hiur den krumben reien sprank.“
(M. S. H. III. 256 a und 123 a.)

„der sprank vil mangen bohen sprunk;
an des hant sprank Helene.“ (M. S. H. III. 218 b.)

„Er nam vrou Mazzen bi der wizen hende.“ (M. S. H. III. 198 b.)

„Kingewiffel bi der stuchen [7])
vronwen Elsen vuorte.“ (M. S. H. II. 79 b.)

„sie bieten einander die händ wie Gratie Meidlin, wann sie reyen.“
(Fischart Garg. Cp. 4.)

Bei den bäuerischen Reigen wetteiferten die Paare in weiten und hohen Sprüngen. Daher rühmt sich in einem Fastnachtspiele ein Bauer:

„Ich han in dorfen getanzt und gesprungen,
Darzuo traib ich solch geradigkeit,
Das mir holt warn all rockenmait.“

Alles spricht dafür, daß diese Springtänze wenig anmutig und sittsam waren, dagegen aber wild und ausgelassen, selbst die Frauen scheuten sich nicht, es hierin den Männern zuvorthun zu wollen, weibliche Zucht und Sitte beim Tanze gering zu achten.

„Swen die törper [8]) als die hummel, snurrent
an dem reien, als si sin enbrant,
nnd als die bocke, gein [9]) einander turrent [10])
des muoz ich lachen über einen zant. [11])
(M. S. H. III. 225 a.)

„Vil schier' kam Sigeloch mit zehen jungen;
ze hant do wart der hoppoldei gesprungen.
si vuoren umbe, sam [12]) die wilden bern.“ [13])
(M. S. H. III. 198 b.)

„So si sprank
mer danne eines klafters lank,

[1]) Feiertag. [2]) Gau. [3]) seitdem. [4]) Dörfler. [5]) links. [6]) weißen. [7]) Ärmel. [8]) Dörfler. [9]) gegen. [10]) stürzen. [11]) Zahn. [12]) wie. [13]) Bären.

unt noch hoher, danne ie magt gesprunge.
diu minneklichiu junge,
si bat, daz man ir sunge.“ (M. S. H. II. 122 b.)
„Ein altiu vor den reien trat
diu mer dan tusent runzen hat . . . . .
Si swank sich uf, reht als ein vogel:
„ja wil ich hiure sin vil gogel [1])
seht an mine siten junk
diu tuot manigen geilen sprunk.“ (M. S. H. II. 118 b.)
„si vert, reht sam [2]) ein vogel, enbor
wie gern' ich mit ir sprünge!
si springet sprünge wite.“ [3]) (M. S. H. III. 215 b.)
„Ein altiu mit dem tode vaht [4])
beide, tak und ouch die naht,
diu sprank sider [5])
als ein wider
unt stiez die jungen alle nider.“ (M. S. H. II. 119 a).
„Ein altiu diu begunde [6]) springen,
hoh, alsam [7]) ein kiz, [8]) enbor. (M. S. H. II. 116 b.)
„sam die kranche swebent si enbor,
und ahtent niemans umb ein hor;
z' war, si gebent niht enpfor,
und limment, [9]) sam die beren.“
(M. S. H. III. 196 a.)
„ir springen und ir umb hinswank;
gelich' ich zuo den bocken.“
(M. S. H. III. 196 b.)
„Hilte,
uf zukte si den iren vuoz;
ir lip [10]) der was gemeit [11])
hoher, den ein hinde, si da sprank.“
(M. S. H, III. 228 b.)
„Wa ist min vron Mazze?
der springe ich ze trazze.
nu seht an ir vueze,
die machent ez so sueze;
seht an ir beinel,
reit brun ist ir meinel.“ (M. S. H. II. 87 a)

Bei den bäuerischen Tänzen, selbst wenn man sich bemühte, in höfischer Weise sich zu zeigen, fehlten dennoch die feinen Manieren und auf alle Fälle ging es immer sehr laut zu:

---

[1]) ausgelassen. [2]) wie. [3]) weit. [4]) focht. [5]) nachher. [6]) begann. [7]) wie. [8]) Geis, Ziege. [9]) knurren. [10]) Leib. [11]) froh.

„Wa vünd' man ir gliche,
die von tag' ze tag ie baz
zipfent mit den vuezen?
si solten hopaldeies pflegen: wer gab in die wirdikeit,
daz si in der spillestuben hove tanzen künnen?“
(M. S. H. III. 282 b.)

„Dennoch habens einen sit:[1])
swer dem reien volget mit,
der muoz schrien heia hei! unt hei!
den so pümpert in der smit[2])
uf einen kübel überlit.“[3]) (M. S. H. III. 283 b.)

„ich wil heben einen schal,
daz mir nie so wol ze muote was.“ (M. S. H. III. 289 b.)

Dabei fehlten auch nicht die nötigen Gesten:

„Susa! wie die vinger mnezen springen,
uf der strazen überal,
als die höuweschrecken in dem gras!“
(M. S. H. III. 289 b.)

Aus den vielfachen Vergleichungen der Bewegungen der Tänzer mit solchen von Tieren, kann man wohl schließen, daß vielfach bei dem Reihen die Tanzenden, sei es durch eigentümliches Schreiten, durch andeutendes Hüpfen, durch entsprechende Gesten die typischen Bewegungen einer Anzahl von Tieren nachzuahmen strebten. Es liegt dieser Gedanke auch deshalb nahe, als ja auch, wie schon bemerkt, beim ruhigen getretenen Tanze das Pantomimische nicht ausgeschlossen war. Möglich ist es daher, daß es einen Bären-, Hahn-, Geis-, Heuschrecken-, Kranichreihen u. s. w. gegeben hat. So heißt z. B. ein schwäbischer Tanz „Hoppelvogel,“ wobei nach Art der Vögel gehüpft und nach Futter geschrien wird. Trotz der vielfachen Nachrichten über die Tänze des Mittelalters, fehlen uns doch genaue, sichere und eingehende Mitteilungen über die Eigenart der einzelnen Tänze. Als besonderer Reihen wird der houbetschoten angeführt, bei welchem, nach seinem Namen zu schließen, die Köpfe geschüttelt wurden:

„kan er wol ze prise
meisterlich den houbetschoten
springen nach des reien knoten.“

Weiter geschieht des krummen Reihen Erwähnung, dem das Hinken charakteristische Eigentümlichkeit war:

„Do er daz krenzelin so hovelich gewan,
do schriens' alle geliche umb einen spilman:
„mach' uns den krumben reien, den man dar hinken sol;
der gevelt uns allen wol:
so bin ich'z der Löchlin, der in vueren sol.“

[1]) Sitte. [2]) Schmied. [3]) überlaut.

Der spilman riht die bungen[1]), die reif er da bant
do nam sich der Löchlin ein junk vrou an die hant:
„o du vrecher spilman, mach uns den reien lank."
ju heia! wie er sprank!
herz', milz, lung' und lebere sich in im umbe swank.
(M. S. H. III. 312 b.)

Genannt wird dieſes Reihen noch in M. S. H. 249 a, 250 b, 256 a, Neidh. 79, 1; 90, 19. So war ſicher der Hoppaldei ein heimiſcher Tanz, da neue Hoppaldeiweiſen erwähnt werden:

„do er sank den niuwen hoppaldei."
(M. S. H. III. 223 a.)
„do hebt sich ein niuwer hoppaldei."
(M. S. H. III. 283 b.)

Da hoppen und hüpfen gleichbedeutend ſind, ſo iſt ſicher, daß der Hoppaldei oder auch „Hopelrei" genannt, ein ausgeſprochener Hüpftanz geweſen iſt. Jedenfalls iſt er mit dem anderwärts genannten Heierleis, den noch Geiler von Kaiſersberg kennt, ſehr verwandt. Auch der Firlei, wie er im Renner heißt, der Firelefei oder Firlefanz iſt eine alte Tanzweiſe geweſen:

„sprank den Fierleifei." (M. S. H. III. 252 b.)
„Gar weidenlich trat si den Fulafranzen."
(M. S. H. III. 307 b.)

Hier mag ein Verſchreiben vorliegen für Firlafanz. Auch in Uhland's Volkslied 245, 7 wird der Tanz „Firlefanz" erwähnt:

„do pfiff er ihr den Firefanz wol nach der Dörffer sitten,
do tanzten sie den hottostan."

Fiſchart nennt in ſeiner Gargantua noch andere Tänze: „den Bettlerdantz, den auch wohl große Herren dantzen, den Philipinadantz, dantz auch wol ein Bawer, den Scharrer, den Zäuner, den Kotzendantz, den Moriscen, den schwartzen Knaben." In Ulm kam um das Jahr 1400 die Sitte auf, ſtatt reihenweiſe paarweiſe zu tanzen, ſtatt ſich blos die Hände zu geben, ſich mit den Armen zu umfangen. — Da verbot der Rat 1406 dieſen ungeordneten Tanz, den man lange genug geduldet habe. In einer Nürnberger Polizeiordnung des 15. Jahrhunderts verbietet ein „ehrbarer Rat" ebenfalls die „ungewöhnlichen, ſchädlichen, unziemlichen und neuen Tänze.... Daß hiefort kein Spielmann einen ſolchen Tanz, der anders als gewöhnliche Tänze, die von Alters herkommen ſind, pfeifen, ſchlagen, noch machen, daß auch niemand wer es ſei, Frau und Mann dieſelben tanzen, bei den Tänzen Niemand umhalſen oder umfangen ſoll." Petrarch's Troſtſpiegel v. 1559 handelt auf Fol. 21 b „Von den Täntzen." Auf dem beigegebenen Holzſchnitte tanzen alle Tänzer paarweiſe, einige haben

[1]) Pauken.

ſich auch mit den Händen gefaßt, aber kein Paar hat ſich ſo umſchlungen, wie es gegenwärtig Tanzſitte iſt, was umſo auffälliger iſt, als der nachſtehende Sinnſpruch lautet:

„Der teuffel hat den tantz erdacht,
Darmit vil übels auffgebracht.“

„Die höfiſche und vornehme Geſellſchaft hielt ihre Tänze in den Sälen oder den größern Gemächern der Burg ab, mitunter auch im Freien. In den Städten ward es ſeit dem 14. Jahrhundert Brauch, daß die Geſchlechter und die Zünfte in ihren beſondern Häuſern ihre geſelligen Zuſammenkünſte, daher auch ihre Bälle, wie wir jetzt ſagen, feierten. Es gab ferner allgemeine Tanzhäuſer, auf denen namentlich die öffentlichen Hochzeitstänze ſtattfanden und die zuweilen mit dem Rathauſe verbunden waren. Im bayeriſchen Oberlande ſtehen noch bei vielen Dorfwirtshäuſern beſondere Tanzhäuſer, die freilich jetzt nur ein Tanzboden über der Wagenremiſe ſind.“

Abends, wenn die Feierſtunde nahte, ſchmückten ſich Mädchen und Weiber und eilten ins Freie zum Reigen. Ganze Tage wurden in dieſer fröhlichen Zeit vertanzt. In der Regel waren für die große Menge wie heute die Sonn- und Feiertage die bequemſte Zeit zu den Luſtbarkeiten, und von weit und breit ſtrömten die Scharen zu beliebten Tanzplätzen:

„Immer an dem viretage
sost[1]) der dörper[2]) samenunge.
swaz der dörper ist in einem witen umbesweife
koment mit ein andar dar.“ (Neidhart 90, 6).
„wer braht' in ie von Azzenburge her?
da hat er gesungen vor vil mangen viretak.“
(M. S. H. III. 256 a).

Regnete es, ſo zog man in eine Scheuer oder in eine raſch ausgeräumte Stube zurück und tanzte da weiter, und wenn es wieder hell und in der Stube die Hitze zu groß ward, dann eilten ſie wieder hinaus:

„Uns treib uz der stuben hizze,
regen jagte uns in ze dache;
ein altiu riet uns mit wizze
in die schiure[3]) nach gemache.“ (M. S. H. I. 206 a.)

„Das Leben der Landleute war in den reicheren deutſchen Gegenden im 13. Jahrhundert noch ſo friſch und genußſüchtig, daß die vornehmern Kreiſe ſie wohl darum beneiden mochten. Freude an der ſommerlichen Schönheit der Natur, Tanz, Spiel und Liebe flochten ſich zu einem Feſte zuſammen, gegen welches das Vergnügen der Säle blaß erſcheinen konnte. Einen gewiſſen Erſatz für die volle Luſt auf Heide und Anger gaben der vornehmern Geſellſchaft die Baumgärten, welche ſich im umfriedeten Burgraum befanden oder doch in der Nähe des Schloſſes gelegen waren. Dorthin zog man ſich

[1]) da iſt. [2]) Dörfler. [3]) Scheune.

aus den Sälen, wenn man freiere Luft haben wollte. Die Männer nahmen hier ihre Leibesübungen vor. Es ward gefochten, mit dem Ger geſchoſſen, mit dem ſchweren Stein oder mit der Kugel oder mit dem Ball geworfen und weit und hoch geſprungen oder auch gerungen. Man ließ Falken und andere Stoßvögel ſteigen, auch wilde Tiere miteinander kämpfen, Fiedler und Sänger wurden vorgelaſſen, und Tanz und Spiel mancher Art begannen." (Weinhold a. a. O.)

„ſie komen zuo eineme boumgarten;
ther was gezierot harte[1]).
tha vunden si inne
thie lewen also grimme
mit then beren[2]) vehten.[3])
sie sahen guote kehte[4])
sciezen[5]) unde springen.
sie horten sagen[6]) und singen,
vile maneger slahte[7]) seitspile;
aller wunnen was tha vile;
thie kuone[8]) vronekempen[9])
vor einander gewenken:[10])
sie hiuwen[11]) mit then sverten[12])
uf then vlins[13]) herten[14])
thaz thaz viur[15]) tha uz vlouh.
sie sahen thaz thie adelaren[16]) ouh
thar zuo gewenet[17]) waren,
thaz sie scate[18]) paren[19])
sie horten thie phaht[20]) leren
thie ethelen juncherren
und scirmen[21]) mit then scilten[22])
wie thie valken spileten
und ander manch vetherspil!
aller werltwunne was tha vil.

(Rolandslied 643 u. ff.)

„Der Inhalt der Tanzlieder war ſehr verſchieden, wir finden unter ihnen Liebeslieder, hiſtoriſche Geſänge, politiſche und Rügelieder, Scherz- und Lügenlieder. Man wetteiferte auch darin bei den Reigen, zu denen ſich das Volk zuſammenfand, die alten Erinnerungen zu beleben und wach zu erhalten. Eine Anzahl ſolcher Lieder mochten ſich durch mündliche Übertragung aus uralter Zeit erhalten haben und auf uralte Reime aus der Rechtsſitte oder aus religiöſen heidniſchen Gebräuchen zurückgehen. Daher können wir annehmen, daß die Lieder von den Amelungen und Dietrich von Bern, von

[1]) ſehr geziert. [2]) Bären. [3]) kämpfen. [4]) Knechte, Knappen, Ritter. [5]) ſchießen. [6]) erzählen. [7]) artige. [8]) kühnen. [9]) Gotteskämpfer. [10]) ausweichen. [11]) hieben. [12]) Schwertern. [13]) wörtlich Flies, Kieſel, hier Panzer, Harniſch. [14]) harten. [15]) Feuer. [16]) Adler. [17]) gewöhnt. [18]) Schatten. [19]) bereiten. [20]) Pflicht. [21]) fechten. [22]) Schilde.

dem Drachentöter Siegfried und den Nibelungen und den andern Herren in ältester Zeit zu den Tänzen gesungen wurden. Weiter ist anzunehmen, daß auch Lieder aus der Göttersage zum Tanze gebraucht worden sind. Der vom Liede begleitete Reigen hat einen Teil des Cultus gebildet und konnte je nach dem Zweck des religiösen Festes den mannigfachsten Inhalt haben." Mit teilnehmender Lust erschauen die Kinder, wenn sich Erwachsene fröhlich bewegen, deshalb kann es gar nicht bezweifelt werden, daß im Mittelalter die Kinder, die ja stets gern laufen, springen und tanzen, sich die Reihentänze ebenfalls, natürlich nach ihrer Weise, zu eigen gemacht haben und das Reihenspringen eine beliebte Unterhaltung der Jugend in der schönen Jahreszeit gewesen ist. Noch heutzutage setzen die Kinder den alten Reihentanz fort, den der Bauer längst aufgegeben hat. Die allbekannten Kinderreime: „Ringel, ringel Reihe" — „Ringel, ringel Rosenkranz" und ähnliche beweisen durch ihre weite Verbreitung, daß sie alten Ursprungs sind. Es scheint oft kaum der Mühe zu lohnen, dem Ringeltanze spielender Mädchen, dem Tummeln mutiger Knaben zuzusehen, ihren Liedern, ihren Abzählreimen, die oft recht trivial oder gar sinnlos scheinen, aufmerksam zuzuhören. Und doch bei näherer Betrachtung ergibt sich das, was uns ein sinnloses Durcheinanderlaufen, ein langweiliges Singen und Drehen zu sein dünkt, als altehrwürdiger Rest altdeutscher, heidnischer Fest- und Opfertänze; was als eine Nachäffung kriegerischer Waffenübung erscheint, das wird im Lichte der historischen Betrachtung zu einem Abglanze, der von unsern Vorfahren im Waffenschmucke begangene Mai- und Sommereinholung.

Das heute noch weithin beliebte Tanzspiel von der goldenen und faulen Brücke war schon in alter Zeit bekannt. Schon bei Altswert heißt es: „zwei spilten der fuln brucken" und Fischart führt in seiner Gargantua dies Spiel wiederholt an, so im Cap. 34 mit folgenden Worten: „es wird ihnen nichts mehr; denn daß sie wie im Spiel der faulen Brucken einmal die Händ zusammenschlagen und jauchzen und alsdann wieder herabspringen, ritschen und bürzeln." Rochholz [1]) nimmt an, daß sich der Sinn dieses Spieles auf den Heidenglauben vom Ritt der Toten in das umgitterte Reich der Halja und über die Totenbrücke beziehe. — Nicht blos die heitern Frühlingsreigen ahmten die Kinder nach, sondern auch den düstern Totentanz durch ein Fangspiel, wie W. Wackernagel nachgewiesen hat. Das allbekannte Haschspiel: „Schwarzer Mann" ist ein Nachklang jener Pest- und Totentänze. Der schwarze Mann, der einen Fliehenden nach dem andern weghascht, ist der seine Schar stets vergrößernde Tod. Daß man im Mittelalter wiederholt gegen die Pest, den schwarzen Tod, getanzt hat, wird vielfach bezeugt.

Man verband jedoch im Mittelalter mit den Tänzen auch Spiele. Gern geschah dies mit dem Ballspiele. Beim fröhlichen Hochzeitsfeste bot der Zug zu oder aus der Kirche bequeme Gelegenheit, der Fröhlichkeit mit Gesang, Tanz und Ballspiel willig Opfer zu bringen, den Zug in einen Brautleich zu verwandeln. In dem Gedichte des 12. Jahrhunderts von Athis und

[1]) a. a. O. S. 375.

Prophilias wird ein Brautzug, bei welchem die jungen Frauen und Mädchen hüpfend und ſpringend, von der Braut ſingend, einander den Ball zuwerfen, mit folgenden Worten geſchildert:

„Nu wart zn Rome ein spil gedacht,
daz wart des tagis vollinbracht
durch den werltlichen ruom.
swenne ein wert brntegoum
mit sinir brut[1]) zu huove reit,
so was des da gewonheit
daz alle junge lute,[2])
witewin megide brute,
den sulche spil gezamin,[3])
dan zusamine quamin[4])
und sich bihandin[5]) viengin
und vur die brut giengin ....
So sie dan uf gesazin
so irhnobin die werdin
vor der brute pferdin
ein spil, daz was ein linde hut,
ubir ein weich har gesut,
als ein kule[6]) also groz;
disin handeweichin kloz[7])
den wurfin sie ein andir[8])
swilch ir da was gerandir[9])
nnd snellir[10]) dan die andirn,
so si begondin wandirn,
die behielt da den scal.[11])
dit spil was geheizin bal
in romischir zungin
sus giengin die jungin
hupphinde und springinde.
von den brutin[12]) singinde,
ein andir werfinde den bal,
der an spile nicht ruowin sal.

(Grimm C. 45—51, 82—100.)

Bis auf die neueſte Zeit haben ſich hie und da ſolche alte zu den Hochzeitsfeierlichkeiten gehörigen Gebräuche erhalten, namentlich iſt es der Brautlauf, der in einigen Gegenden nicht fehlen darf. In Altbayern wird jetzt noch beim Zug aus der Kirche nach dem Wirtshaus der Brautlauf oder Schlüſſellauf aufgeführt. Vom Gemeindediener oder Hochzeitlader wird das Ziel abgeſteckt und die Bahn für die Läufer bezeichnet, und nun beginnen die rüſtigſten und flinkſten Burſche unter den Gäſten, ſchon vor

[1]) Braut. [2]) Leute. [3]) geziemten. [4]) kamen. [5]) mit Händen. [6]) Kugel. [7]) Ball. [8]) einander. [9]) gerannt, gelaufen. [10]) ſchneller. [11]) Schall, den Zuruf als Siegerin. [12]) Braut.

der Kirchthüre in grotesken Sprüngen vor dem Brautpaare hertanzend, nun bis auf Hemd und Hoſe entkleidet und unbeſchuht, den Wettlauf. Die Ziele, 300—400 Schritte weit, werden gebildet durch 2 Lagen Streu. Wer das ferner gelegene zuerſt erreicht, hat den höchſten Preis und ſo abwärts. Die Preiſe ſind verſchieden beſtimmt. Regelmäßig erhält der erſte einen vergoldeten Holzſchlüſſel, der ihm an den Hut gebunden wird, nebſt dem höchſten Geldbetrag. Von dem letzten Läufer heißt es: „er hat die „Sau," und wird alſo an Hut und Rücken mit Schweineſchweifchen verziert." [1]) In der nordöſtlichen Steiermark (Pöllau bei Vorau) iſt es Brauch, daß die Braut gleich nach Empfang des prieſterlichen Segens raſch aus der Kirche läuft und ſich verſteckt. Der Bräutigam muß ſie ſuchen. Bei den Siebenbürger Sachſen wird häufig nach der Trauung vor der Kirche getanzt, der Bräutigam tanzt mit der Braut und ſie entläuft ihm dann. Der Brautknecht muß ſie einzuholen ſuchen, ehe ſie ſich in ein Haus flüchtet. In der Altmark findet ein Wettlauf zwiſchen Braut und Bräutigam ſtatt. [2]) Der Wettlauf, der zwiſchen den Männern ſtattfindet oder ſtattfand, mag ein Reſt der Entführung ſein, während der Wettlauf zwiſchen Braut und Bräutigam mit der Flucht der Braut oder des Bräutigams zuſammenzuhängen ſcheint.

Dieſe beliebte Abwechſelung von Spiel und Tanz wird auch durch folgende Strophe angedeutet:

„Des vröuweten sich alle
gegen der liehten sumerzit; sie liefen nach dem balle,
unde swa [3]) si ir liebe gespilen vunden,
unt traten da den hoppaldi,
des singens, springens warens vri:
ein niuwe rint' [4]) si vunden. (M. S. H. III. 215 b.)

Auch der Minneſänger Tanhäuſer berührt in einem Tanzleich dieſe Verbindung:

„Nur dar! diu schar
wirt aber michel, [5]) komen wir ze samne in der gazze von dien strazen ....
mit mir sult ir
komen uf den anger, da man die jungen mit scharen siht zuosigen,
da sint diu kint,
vor dien man muoz, beide, vlöuten unde gigen ....
Bi der linden
sol man vinden
uns bei schoenen kinden,
da suln wir singen
unde springen,
da sol uns gelingen ....
Da wirt Mazze
mi ze trazze, [6])
loufet si mir vor mit dem balle." (M. S. H. II. 82.)

[1]) Grenzboten 1860 IV. [2]) Weinhold a. a. O. S. 384. [3]) wie. [4]) wörtlich Reuteplatz, hier einen Platz zum Austummeln. [5]) groß. [6]) Trotze.

Nichts anderes wollen auch folgende Verse andeuten:

„Ich sach ze tanze gan
mangen hiuzen[1]) getelink[2])
vor einer meide, diu was wert:
do huop sich ein strit von einer blasen, hort ich wol.
si kamen uf den plan
ze hant do machten s' einen rink, ...
Der junge Kanz
durch den tanz
gienk vermezzenlichen;
Kozzel hiez der spilman, dem ruofte er dar:
„ir strichet uf die rehten hovestriche!"
er sluok die blasen durch den rink, daz si vil lute erkar.[3])
(M. S. H. III. 265 b.)

Wohl entwickelte sich, wie das Gedicht weiterhin ausführt, aus diesem Zwischenfall eine blutige Rauferei, aber immerhin ist die Absicht, durch ein Spiel eine Abwechselung in den Tanz zu bringen, unverkennbar. Daß die aufgeblähete Blase eines Schweines zum Gegenstand eines Spiels werden konnte, davon erzählt auch Geiler von Kaisersberg in seinen Predigten: „Wenn man ein suw metzget, so nemen die bösen Knaben die Blatter und blasent sie uff und thuen 3 oder 4 Erbsen darin und machen ein Gerümpel; und ist ynen die blatter lieber dann zwo seiten speck."

Daß man sich zu jener fröhlichen Zeit die Vergnügungen, die der Winter mit seinem Schnee und Eis an die Hand gibt, nicht hat nehmen lassen, ist ganz selbstverständlich, daher singt Neidhart:

„Kint bereitet iuch der slitten uf daz is
uns kumt der leide winter kalt." (M. S. H. II. 109.)

In dem mehrfach erwähnten Kleiderbuche ist abgebildet, wie Veit Schwarz mit Schneeballen umherwirft, wie er auf einer Eisbahn glitscht und einem andern Buben die Haken zu setzen und ihn fallen zu machen sucht. Auch läßt er sich von einem andern Knaben auf einem kleinen Schlitten ziehen, der von 2 Brettern zusammengesetzt ist und an einem Strick gezogen wird. Die Ausgelassenheit der Schüler und wohl auch die Gefahren, die unter Umständen eintreten könnten, scheinen die Gründe gewesen zu sein, weshalb hochstehende Pädagogen des 16. Jahrhunderts das Schlittenfahren untersagt wissen wollten. So verbot z. B. Johann Sturm in seinen Schulgesetzen (1591) den Schülern „Eis, Schlittenfahren und Schleifen." Ebenso wurden am St. Galler Gymnasium „die Schüler gewarnt vor Eis, Schlitten, Schneeballen und andern Schädlichem und der Schulzucht Nachteiligem." In Gotha erließ 1663 Herzog Ernst ein „Patent wegen des von den jungen Burschen in dem Gymnasio treibenden Unfuges;" da steht u. a.: „Das Schlitten-

[1]) frech. [2]) Bauernbursche. [3]) aufrauschte, aufplatzte.

fahren soll hinfort keinem Schüler noch jemand anderes allhier verstattet werden, er habe denn vom Herzog besondere Erlaubnis erhalten." [1]) Noch im vorigen Jahrhundert trat der letzte Kurfürst von Trier in sehr strenger Weise gegen das Schlittschuhfahren auf. Derselbe erließ am 4. Jan. 1785 ein Verbot, durch welches das Eisschleifen, mit und ohne Schlittschuh, auf beiden Seiten des Rheins und der Mosel verpönt wurde und zwar unter der Verwarnung, „daß der ergriffene Contravenient, falls er ein Bürgerssohn oder eine sonst unbefreyte Person ist, auf dem Rathause, die studierende Jugend aber, ohne Rücksicht des Standes der Eltern, in den beiden Gymnasien der Hauptstädte (Koblenz und Trier), auf dem Lande in der Schule, öffentlich mit Ruten gestrichen werden soll." Wie anders dagegen Comenius in seinem Orbis pictus (1698), indem er hervorhebt: „Die Knaben üben sich mit Laufen, entweder auf dem Eis mit Schlittschuhen, wo sie auch mit Schlittenfahren, oder im Felde. Da zeichnen sie einen Strich. Wer nun gewinnen will, muß ihn zuerst erreichen, darf aber nicht darüber hinauslaufen."

Die Städter sahen es als ihre Aufgabe an, der Jugend Plätze zum fröhlichen Tummeln, zu lustigen Spielen zu sichern. Sie sorgten auch dafür, daß nicht Unbefugte störten und daselbst ungehörige Dinge getrieben wurden. Aus Basel wird um das Jahr 1570 von dem dortigen St. Petersplatze berichtet, daß dahin während des Sommers die Jugend komme und auf grasigen Spielplätzen lustige Scherze treibe, auch im fröhlichen Tanzreigen dahinhüpfe. Neben diesen Grasplätzen, die der Jugend und den Spaziergängern überlassen waren, gab es daselbst auch besondere abgesteckte Ringplätze für Männer und Jünglinge. Im Jahre 1581 erging jedoch vom Rat an Bürger und Studenten eine strenge Erkenntnis über den Besuch und die Benützung des genannten Platzes. Der Rektor der Universität wendet sich darüber an seine Studenten wie folgt: „Alldiewil der Lusthain zu St. Peter, der anmutigen Ergötzlichkeit Aller bestimmt, durch das Hin- und Herrennen derer besonders, welche entweder Wettläufe oder Ballspiel treiben, dergestalt zertreten wird, daß er anstatt eines Lustgartens das Aussehen einer Laufbahn angenommen hat, so hat es dem hohen Rat gefallen, allen Studierenden, sowie auch seinen Bürgern und fremden Handwerksgesellen anzuzeigen, daß dieser Platz nicht zu einem Ringplatz und einer Rennbahn bestimmt sei, sondern zu einem Spaziergang. Wird demnach Einer in Zutunft außerhalb der angewiesenen Übungsorte allda betroffen im Wettlauf oder im Ballspiel und im Zielwerfen, so mag er wissen, daß er es mit den öffentlichen Häschern zu thun haben und vergebens von der Universität Hilfe suchen und verlangen wird." [2])

In Nürnberg hatte man i. J. 1434 die sogenannte Hallerwiese erkauft und zu einem öffentlichen Belustigungsplatze bestimmt. Bald ist auch dieser mit Schranken, Bäumen, Linden gezierte Platz der Mittelpunkt fröhlichen Volkslebens. Alldort wird wacker gesprungen, gerungen und andere Kurzweil getrieben. Als aber daselbst Gewinnsüchtige sich einnisten, um dort ihre

[1]) Jselin, Geschichte der Leibesübungen S. 43. [2]) Jselin a. a. O. S. 98.

Netze im Spiele zu ſtellen, und händelſuchende Burſchen ihre Rohheiten verüben wollen, da verfügt der Rat: „Nachdem ein ehrbarer rath gemeiner ſtadt zu lobe und allen einwohnern zu luſt und ergötzung die Hallerwieſe an der Pegnitz mit ſchranken, brunnen und anderm geziert und geſegt, auf welcher dann täglich und beſonders an den feiertagen ſich im ſommer um luſt und ergötzung willen das Volk in merklicher großer menge verſammelt und mit ringen, ſpringen und mancherlei ſpiel und anderm kurzweil geſucht und geübt hat," ſo verbietet er, damit den Leuten dieſe ihre Kurzweil durch Zwietracht und Gezänk nicht verkümmert werde, jedem, er ſei Bürger oder Gaſt, jung oder alt, auf der Hallerwieſe jedwedes Spiel, „damit man den pfennig gewinnen oder verlieren mag." Wer dieſes Gebot übertrat und irgend welches Spiel um Geld oder Geldeswert betrieb, der ſollte gemeiner Stadt zur Strafe 5 Pfund 9 Heller bezahlen. Ebenſowenig durfte irgend jemand auf dieſer Wieſe, „ſoweit die mit ihren ſchranken unten und oben eingefangen iſt, einerlei wehr, wie die genannt oder geſtalt wäre, noch auch einerlei ſpitzigen brotmeſſer tragen." [1])

Welches friſches, thatenfreudiges Leben die Jugend der Städte der damaligen Zeit durchwehte, wird äußerſt ſelten berichtet, obſchon alle ſonſtigen, wenn auch ſpärlichen Nachrichten auf ein ſolches ſchließen laſſen, umſo wertvoller iſt daher ein Bericht, der dies beſtätigend hervorhebt.

Der Humaniſt Hermann von dem Buſche ſchildert das geſellige Leben der Jugend Kölns i. J. 1508 mit folgenden Worten: „Hier iſt das ganze Leben erfüllt von frohen glücklichen Arbeiten und keine Stunde iſt eitlem Tand gewidmet. Wenn dann ein Feſttag kommt und das raſtloſe Schaffen unterbricht, überläßt ſich die Jugend nicht ſofort jedem beliebigen Spiele und verſchwendet die Zeit nicht im Müßiggang, ſondern ſie greift zu ſolchen Übungen, die eine Zierde des freien Bürgers ſind, die Kräfte ſtählen und den Arm deſſen, der von Jugend auf an ſolchen Übungen gewohnt war, nervige Stärke verleihen. Hier übt ſich eine Schar in ſchnellem Wettlauf, dort verſuchen andere es in behendem Springen dem flüchtigen Reh gleichzuthun, andere tummeln ſich im Rhein und üben ſich in der edlen Schwimmkunſt, wieder andere ergötzen ſich am Ballſpiel oder treiben die Glieder kräftigende Übungen oder ſchleudern den Spieß und ſchießen mit dem Bogen. An einer andern Stelle ſieht man andere, die ſich im Reiten üben und mit kräftiger Hand die mutigen Pferde zügeln oder luſtige Kampfſpiele ordnen, mit Kraft die blitzende Streitaxt ſchwingen und mit der Kugelbüchſe aus ſicherer Hand nach einem beſtimmten Ziel ſchießen." [2])

Die Spiele und Unterhaltungen der Kinder des Adels und der Fürſten waren ſelbſtverſtändlich ihrem Stande angemeſſen und zum Teil Vorübungen zu ihrer künftigen Beſtimmung — Militärdienſte zu leiſten. In der Beſchreibung eines Holzſchnittes im Weiß Kunig, welcher die Kinderſpiele des Kaiſers Maximilians darſtellt, heißt es: „Man ſieht einmal den kleinen

[1]) Dr. J. Bintz, Die Leibesübungen des Mittelalters. S. 48. [2]) Ebenda S. 47.

Max, wie er oben auf den Schultern eines Mannes reitet, ihm gegenüber liegt ein Mann, der auch einen Knaben auf der Schulter trug, rücklings auf der Erde, 4 Edelknaben ſpringen in allerhand Beſchäftigungen und Stellungen um ihn her; es ſcheint beinahe, als wenn die beiden großen Männer als Pferde gedient hätten, auf denen die Knaben turnirartig an einander geritten wären. Weiter hinten ſitzt Max an einem niedrigen langen Tiſche, über den eine Decke gebreitet iſt und auf dem eine kleine Einzäunung ſich befindet, mit einem andern Knaben ihm gegenüber. Jeder hat eine kleine Rittergeſtalt, völlig geharniſcht, zu Pferde, vor ſich und ſchiebt ſie dem andern entgegen. Maximilians Ritter, mit eingelegter Lanze ſticht den Ritter des andern, der ſchon zurückgebeugt liegt, nieder. Man ſieht daraus, daß ſelbſt ſchon die Kinder in ihren Spielen nur das Ritterweſen vor Augen hatten. An einer anderen Stelle ſpannt er einen Bogen; dahinter ſchießt er mit einer Armbruſt nach einem Vogel und ſeitwärts davon brennt er eine kleine Kanone ab." [1])

In der Inſtruction für die Hofmeiſter und Präceptoren der beiden jungen Herzoge von Bayern, Maximilian I. und Philipp v. J. 1584, da erſterer 11 und letzterer 8 Jahre alt war, heißt es unter anderm: „Von Leibes-Uebungen werden Hofmaiſter und Präceptrer wiſſen, was auf dieſe Jahr gehöre, als Pallſpiel, Kugeln, Taffelſchüeſſen, mäßig umlauffen und reutten; ſorglich ſpringen aber, und Waſſer ſchwimmen, weit in die Wette lauffen, und dergleichen ſoll ihnen nit geſtattet, alſo auch Kartten und Würffel keineswegs zugelaſſen ſeyn. Ihnen möcht aber je bisweilen das Clain Stächel und Rohrſchüeßen und für ein Kurzweil das Schachſpiell, wie auch das viſchen erlaubt werden; anders und mehrers mit Roß-Tumblen und Ritterſpillen, Item mit heßen und jagen, kann ihr wachſendes alter, und wie es zu jedes künftigen Staud und Weſen meiſten vonnöthen und tauglich ſein würdet, unſere weithere Bewilligung hernach geben." [2])

Der Vater des ſpätern franzöſiſchen Marſchalls Jean Boucicant (geſt. 1421) legte allen Wert darauf, daß ſeine Kinder ſelber wackere Ritter würden. Der ſchon im dritten Lebensjahre ſeines Vaters beraubte junge Jean entſprach dieſer Erwartung in vollem Maße, ſeine Kinderſpiele ließen ſchon den ſpätern Ritter erkennen. Mit ſeinen Altersgenoſſen beſetzte und belagerte er Hügel und andere zu ſolcher Art Kriegsführung geeignete Plätze und außer dieſen kindlichen Kriegsſpielen übte er ebenſo gern das Barrlaufen, das Spiel croq madame (?), das Springen, Gerwerfen, Steinſtoßen oder ähnliche Dinge.

Veranlaſſung zum Spielen überhaupt, aber auch zu beſonders gearteten Spielen boten im Mittelalter gewiſſe Abſchnitte im Jahre; denn aus der heidniſchen Zeit wogte noch eine Fülle urſprünglich religiöſer Gebräuche durch das Jahr, welche an das Leben in und mit der Natur ſich anknüpften. „Schon zum Jahresanfang," ſchreibt ſo zutreffend K. Weinhold a. a. O.

[1]) J. Scheible, Die gute alte Zeit. S. 365 u. ff. [2]) J. Scheible, Die gute alte Zeit. S. 563 u. ff.

S. 252 u. ff. „wenn sich die Sonne wieder aufwärts wandte, ward in heidnischer Zeit ein großes Opferfest gefeiert; die hohen Götter wurden durch allerlei Umzüge, die von Lied und Reigen begleitet waren, geehrt. Nach wenigen Wochen waren neue Festtage; mit grünen Tannenreisern geschmückt hielt man Umzüge und sang zu den Göttern Lieder, oder es ward ein Wettkampf zwischen Winter und Sommer veranstaltet. Der Winter trat auf in Moos, Stroh oder Pelz vermummt, der Sommer in Epheu und weiße Gewänder gekleidet und unter Zurufen des Volkes begannen sie einen Streitgesang oder einen Zweikampf, der mit des Winters Niederlage endete. Da nahte der Frühling wirklich, und zu Ehren der Gottheit, die über den Winter gesiegt hatte, loderten Feuer auf den Hügeln und der Heide, fröhliche Gesänge erschallten, Reigen zogen sich um die heilige Flamme und die ersten Frühlingsblumen wurden geopfert. . . . Frohlockend ward jedes Zeichen des neuen Lebens begrüßt, das erste Veilchen, die erste Schwalbe, der erste Storch, der erste Maikäfer. Wie die Erde zum Himmel aufjauchzt, der die Nebelkappe abgestreift hat und ihr freundlich und lockend gleich einem Bräutigam die Arme entgegenbreitet, so jubelte auch das Volk auf. Anger und Straßen wurden voll Menschen am Feierabend und am Ruhetage. Kam dann der Mai und nahte Pfingsten, das Fest der Freude, war der fahle Wald grün geworden und stritten die Blumen mit dem Grase, wer von ihnen länger sei, schlugen die Nachtigallen, Finken und Amseln, da brach der Strom der Lust immer unaufhaltsamer hervor. Straßen, Brunnen, Thüren wurden durch die weißen Stämme der zartbelaubten Birken und durch duftige Kräuter in anmutige Baumgänge verwandelt. Die Burschen schmückten mit den schönsten Bäumchen das Haus der Geliebten, pflanzten keck einen Maienast auf des Daches First und in lustiger grüner Verkleidung durchzogen sie die Dörfer. Mancher Brauch wäre hier zu berichten; denn kein Land, kein Dorf war so nüchtern, daß es nicht zu dieser Zeit ein Zeichen der Freude gegeben hätte. Verkleidungen in Laub und Blumen, das Aufsuchen eines geschmückten Paares im Walde und ihr heiterer Einzug im Dorfe, Verfolgung in Moos gekleideter und ähnliches finden sich in mannigfacher Abwechselung. Der Einzug der Sommergottheit und die Vertreibung der letzten Nachzügler der Winterherrschaft sind die bedeutendsten Züge dieser Bräuche. Der Sommer schritt vor und die Sonne kam an die höchste Stelle, von wo sie zum Abstieg sich langsam wendet. Der längste Tag glänzte über der Erde, und in seiner späten Dämmerung blitzten erst in den Thälern, dann auf den Hügeln und zuletzt auf den Berggipfeln Feuer auf. Muntere Scharen sammelten sich darum und jauchzten mit Lied, Reigen und Scherz dem nahen Morgen zu. . . Die Häuser wurden mit Blumen geschmückt, auch die Straßen und Brunnen. Manches Fest schloß sich an diesen Tag bis zur Ernte. Es sind lebendige poetische Spiele in Wald und Feld und auf dem Wasser, welche die alte Gabe unseres Volkes bezeugen können, seine Anschauungen und seine Empfindungen in dramatische Gestalten zu bringen. Denn nahte die Ernte und wenn die letzten Garben fallen sollten, wurde der Gottheit Dankgebet und Opfer gebracht. Aufzüge mancher Art, in denen Wodans Schimmel und

Donars Bär nicht fehlen durften, setzten die Feier fort. Aber die Luft mußte sich zuletzt aus dem Freien in die enge Stube ziehen. Der Winter mit seiner Kälte kam. Die Hausfrau verteilte nun den Flachs, und die Weiber und Knechte saßen um den Rocken. Da pochte es an das Fenster, und die alte Göttin des Hauses und der Erde schaute herein. Den Fleißigen lobte sie, dem Faulen drohte sie und wenn sie fort war, drehte sich an dem Faden des Flachses die Erzählung. Da kamen auch noch andere Besucher: Der heilige Martin erschien statt Wodans auf dem Schimmel. Bischof Nikolaus kam, der alte Josef polterte und der Knecht Ruprecht, Maria nahte mit dem Christkind, Petrus folgte und der Erzengel Gabriel mit den 3 Königen aus dem Morgenlande. Das Volk spielte alte und neue Geschichte, mischte heidnisches und christliches, heiliges und profanes; es zeigte die regste Teilnahme an dem, was es einmal erfaßt hatte und Luft zuckte durch alles. Es ist noch hier und da ebenso geblieben, aber die Teilnahme an solchem Leben ist jetzt beschränkter, das Volk ergötzt sich nur in seinen untern und jungen Gliedern daran, die Gebräuche haben ihre Bedeutung im Bewußtsein der Gegenwart verloren und verkümmern darum.... Jene Luft, die so voll und frisch im altherkömmlichen Tanze und Ballspiele zu hohen Zeiten wogte, rinnt nur noch sehr vereinzelt z. B. in den Pfingsttänzen, die sich hier und da, unter anderem in Thüringen erhalten haben." So wird zu Pfingsten in vielen Gegenden der uralte festliche Umzug um die Feldmark, der Flurgang zur Segnung des Saatfeldes abgehalten, und abends gibt es einen fröhlichen Tanz unter der Linde oder gar auf grünem Kirchhofsrasen.

In andern Gauen gibt es zu Pfingsten noch das große Wettrennen der jungen Burschen nach dem Kranz am Maibaume und der Sieger wird König oder Maigraf und wählt sich seine Königin und Maigräfin. Feierlicher Umzug folgt, dabei Einsammlung der Gaben von Wurst und Speck und Eiern; Tanz und lustiges Gelage beschließen das Fest, an dem jedermann teilnimmt, alt und jung, reich und arm. Im Dorfe Tölz bei Mittenwald findet alljährlich am zweiten Pfingstfeiertage ein Bauern-Wettrennen und Pflugausschieben statt. Bei dem letzteren werden die Kegel in weiten Abständen auf der Dorfstraße aufgestellt. Wer von den jungen Burschen mit den verhältnismäßig kleinen Kugeln die meisten Kegel umwirft, erhält als Preis einen neuen Ackerpflug. Daß bei diesem Volksfeste die übliche Tanzmusik nicht fehlen darf, ist selbstverständlich. Überall in den Dörfern der Grafschaft Ranzau werden jetzt noch am 2. Ostertage sogenannte Duvengelags (Taubengelage) gefeiert. Zwischen 2 Bäumen ist ein Seil ausgespannt, welches durch die Böden einer Tonne geht, so daß diese sich bei einem Anstoß um das Seil bewegt. An dem Seile hängt dann noch mit einem Bande befestigt eine hölzerne Taube inmitten der Tonne. Das Spiel besteht darin, daß die Knechte die Tonne mit Steinwürfen aus einer gewissen Entfernung zu zertrümmern haben, was bei der Beweglichkeit der Tonne nicht geringe Schwierigkeiten bietet. Wer dies vollführt, wird König. Seidene Tücher sind die Preise, welche während des folgenden Tanzes, um die Mütze gebunden, getragen werden. *)

*) Handelmann a. a. O.

Von jeher iſt die Faſtnacht, der Tag vor den großen Oſterfaſten, in katholiſchen Ländern als Feſttag gefeiert worden, an dem man es für zeitgemäß fand, allerlei luſtige Spiele, allerlei Ausgelaſſenheiten und Tollheiten auszuführen. Es kann hier nicht der Ort ſein, auf die gepflogenen Späße und Neckereien, auf die Vermummungen und Umzüge des weitern einzugehen. Es mögen nur hier einige beſonders geartete Tänze Erwähnung finden. Unter den Freuden, die die Faſtnacht bringt, ſingt Hans Sachs von ſeiner Vaterſtadt Nürnberg:

„Schwerttänz, Reiſtänz iſt man auch froh."

Von alters her hatten in genannter Stadt die Metzger und Meſſerſchmiede das Recht, um Faſtnacht ihre beſonderen Tänze öffentlich auszuführen. In der Chronik Nürnbergs wird v. J. 1503 berichtet: „Item zu faſtnacht, da erlaubte man den fleiſchhackern zu tanzen und liefen 95 ſchönbart[1]) item es war davor kein fleiſchhackertanz zu drei faſtnachten geweſen, noch ſchönbart gelaufen; das machten unſere kriegsläufe die drei jahre." Der Schwerttanz, der ſchon oben auf S. 93 eingehend berührt wurde, kam im Mittelalter in Deutſchland oft zur Ausführung. So führten z. B. 1551 in Ulm 24 Handwerksburſchen, darunter 2 Meiſter des langen Schwertes (d. h. bewährte Fechter der Marxbrüderfecht-Geſellſchaft), dieſen Tanz auf; in Schmalkalden fand er 1576 zu Ehren des Landesfürſten ſtatt. Ein Gleiches thaten am 23. Februar 1620 in Breslau vor dem Winterkönig Friedrich von der Pfalz 36 Kürſchnermeiſter und Geſellen. Während des dreißigjährigen Krieges war es in Leipzig Sitte geworden, daß die Schwerttänzer bei Laternenſchein auf den Kirchhöfen um die Kirchen herumtanzten. Bei den Ditmarſchen hat ſich der Schwerttanz wohl am längſten in ſeiner Volkstümlichkeit erhalten; denn, wie Dahlmann anführt, kann das Kirchſpiel Büſum ſich den Ruhm beilegen, daß es die einzige Pflanzſchule geweſen iſt, woraus ſo vortreffliche Tänzer entſproſſen ſind. Noch 1747 fanden daſelbſt dieſe Tänze ſtatt. Weiter wird berichtet: „Die Tänzer tragen weiße Hemden mit verſchiedenen bunten Bändern allenthalben geziert und bewunden und an jedem Beine haben ſie eine Schelle hängen, welche nach den Bewegungen der Beine einen angenehmen Schall von ſich geben. Der Vortänzer und der ſo in der Mitten tragen nur einen Hut, die übrigen tanzen mit entblößtem Haupt, weil ſie auf die beiden ein Augenmerk haben und nach ihren Bewegungen ſich in allem richten müſſen. Anfangs hält der Vortänzer oder König, wie ſie ihn nennen, eine kleine Rede an die anweſenden Zuſchauer, darin die Vortrefflichkeit und das Altertum ihrer Tänze gerühmt und die Zuſchauer gewarnt werden, ſich vor den bloßen Schwertern in acht zu nehmen, damit ſie keinen Schaden bekommen mögen. Hierauf nimmt nun der Schwerttanz bei Rührung der Trommel ſeinen Anfang mit ſolcher Geſchwindigkeit, Accurateſſe und Munterkeit, daß es zu bewundern iſt.

[1]) Das Schönbartlaufen (d. h. gehen mit Maskenbart), welches in Nürnberg ſeit 1350 gegen 200 Jahre aufgeführt wurde, beſtand aus feſtlichen Aufzügen bunt und zum Teil komiſch gekleideter Leute und verſchaffte großes Vergnügen.

Bald tanzen sie in der Runde, bald kreuzweis durcheinander, bald springen sie mit vieler Behutsamkeit über die Schwerter, bald legen sie solche in künstliche Stellungen, welche einer Rose nicht unähnlich sind, und tanzen um solche Rose in einem Kreise und springen darüber, bald halten sie die Schwerter in die Höhe, daß einem jeden eine gevierte Rose über dem Kopf steht. Endlich wissen sie ihre Schwerter so künstlich in einander zu fügen und zu verwickeln, daß ihr König oder Vortänzer nicht nur darauf treten, sondern daß sie denselben auch mit einer Behendigkeit in die Höhe heben und halten können, der dann abermalen eine kleine Danksagungsrede hält, daß man ihrer Lustbarkeit beigewohnt und überdem den Tänzern mit einer billigen Verehrung an die Hand gegangen. Wenn sie nun ihren König wieder herunter auf den Erboden gesetzt, so wird dieses Schauspiel durch ein abermaliges Tanzen, so wie anfangs geschehen, geendigt und beschlossen." Ende des vorigen Jahrhunderts kamen alle 8 Jahre die Braunauer aus dem Innviertel nach München und „pflegten vor den ansehnlichsten Häusern auf der Gasse mit entblößten Schwertern einen figurlichen, einfachen Tanz, welcher der Schwerttanz genannt wurde, zu halten." [1])

Wurde der Schwerttanz vornehmlich von Messerschmieden, Schmiedeknechten, Kürschnern und von den zu einer Fechterzunft gehörigen Handwerkern veranstaltet, so gelangte der Reifentanz hauptsächlich durch die Böttcher (Schäffler) zur Ausführung, die ihn bei ihren Innungsfesten tanzten. Daher wurde er auch der Böttcher- oder Schäfflertanz genannt. Zu den mancherlei Aufzügen, heißt es bei Vieth, gehören auch die gewöhnlichen Biegeltänze, wenn nämlich die Böttcher oder Böttchergesellen bei ihrem Fastnachtsbier, oder auch am Tage Gregorii einen solennen Tanz halten; wobei öfters einer einen großen runden Faßreifen nimmt und denselben mit großer Behendigkeit über den Kopf und wieder unter die Füße hinwegschlägt, daß man kaum sehen kann, wie er durch den Reifen kommt. Daneben haben sie auch viele ungebundene, bunt bemalte Tannenreifen, an welche sie sich alle aneinander festhalten, und solchergestalt in einer langen ungetrennten Reihe allerhand lustige Veränderungen machen. Bald wickeln sie sich allesamt umeinander herum, bald springen sie mit großer Behendigkeit über die Reifen und kommen wieder unter denselben hin. Öfters bleiben die beiden ersten still stehen, ihre Reifen in einem halben Schwibbogen in die Höhe haltend, und lassen die andern alle als durch eine Ehrenpforte hindurchgehen u. dergl. m. Auch soll man diesen Tanz des Nachts mit brennenden Laternen auf den Köpfen gehalten haben. Zumeist führten 12 den Tanz in gleicher Kleidung aus, nämlich in weißen Mützen, in weißen mit Schellen besetzten Hemden, mit aufgestreiften Ärmeln, so daß der Unterarm entblößt war, in roten Beinkleidern und Schuhen. In München hat sich dieser Schäfflertanz bis auf die neueste Zeit erhalten.

Die Zeit des Minnesanges war auch zugleich die Blütezeit der Ritterschaft, bei welcher die Leibesübungen in hohen Ehren standen. Daher waren

[1]) J. Bintz, Die Leibesübungen des Mittelalters.

auch die geſelligen Freuden jener Zeit ſehr oft dazu angethan, dieſen Übungen Vorſchub zu leiſten. Sobald bei irgend einer Gelegenheit, zumal bei Feſten mehrere Ritter zuſammenkamen, ſo maßen ſie in den freien Stunden im kraft- und mutſtärkenden Kampfſpiel ihre Kräfte. Da wurde um die Wette geſprungen und gelaufen, der Stein geworfen und der Speer geſchleudert, nach dem Ziele mit dem Bogen geſchoſſen und mit ſtumpfen Schwerten gefochten. Aus den vielen überkommenen Schilderungen dieſer Verhältniſſe mögen nur folgende drei hier Platz finden:

„dise banecten [1]) den lip
dise tanzten, dise sungen,
dise liefen, dise sprungen,
dise schuzzen zuo dem zil.“ (Iwein 66.)

„Die schermten [2]) hie,
die rungen dort
dise tanzten, jene sprungen,
dise liefen, jene sungen,
dise schuzzen den schaft, [3])
jene pflagen ritterschaft.“ (Mai und Beaflor.)

„sy begnnden ettwas
davon jr mut gefrent was
danach sy alle rungen. [4])
dise lieffen, jene sprungen,
dise zuelauffens [5]) jene von stehe [6])
so spilten die auf dem prete
vale [7]) vnd alt wurfzabel
dise lagen auf dem schachzagels [8])
yene tailten jr spil an den val [9])
so schlngen dise den pal;
die liefen die pare [10])
hie mit gahe [11]) dort mit harre [12])
so schnssen yene zu dem zile [13])
man tailte hie einander spile [14])
da schussen sy den schafft. [15]) . . .
dise sungen widerstreyt [16])
die andern wurfen den stain
sunst was jr dhain
er het sein spil getzaiget
vnd die sunne was genaiget.“ [17])

Der mantel. Haupt. Altd. Blätter II.

[1]) Übten zum Vergnügen. [2]) fochten. [3]) Ger. [4]) ſtrebten. [5]) mit Anlauf. [6]) aus dem Stande. [7]) Fall (jedenfalls ein Spiel wie Buff). [8]) Schachſpiel. [9]) Fall der Würfel. [10]) Schranke, Barrlaufen. [11]) Schnelligkeit. [12]) Ausdauer. [13]) jedenfalls mit der Armbruſt. [14]) verteilte ſich in Spielabteilungen. [15]) die Lanze, den Ger. [16]) wetteifern mit Geſang. [17]) Es war keiner da, der nicht ſein Spiel gezeigt hätte und ſo ging es, bis ſich die Sonne neigte.

Aus solchen vereinzelten, aber an allen Ritter- und Fürstenhöfen beliebten Wettkämpfen und Wettspielen bildeten sich allgemach größere und umfangreichere, von Fürsten und Königen besonders begünstigte Wettkämpfe, die Turniere heraus. Sie wurden lediglich aus praktischen Rücksichten wie etwa unsere Manöver veranstaltet. Es kam einerseits den Rittern darauf an, sich im Lanzenkampfe, im Schwertgefecht, vor allem aber in der Behandlung des Streitrosses zu üben, sich zu gewöhnen, auch im Kampfe, die Last der Rüstung und der Waffen zu tragen, sich für die ernste Feldschlacht vorzubereiten, und den Fürsten andererseits lag daran, ihre Ritterschaft kennen zu lernen, wer besonders tüchtig und brauchbar sich bewähre, um im Ernstfalle bei besonders wichtigen Aufgaben die geeigneten Kräfte an der Hand zu haben. Reiterspiele waren schon den alten Römern bekannt. In Virgils Äneide wird derselben wie folgt gedacht: „Und rege führen sie vor das Scheinbild eines Kampfes im Schmucke der Waffen, bald wenden sie sich zur Flucht, bald schwingen sie wie in feindlicher Absicht die Spieße, bald sprengen sie vereint dahin, als ob Frieden geschlossen wäre.“ Sehr ähnlich ist eine Gattung von Spielen, die im 9. Jahrhundert von den Söhnen Karls des Großen und ihrem Gefolge ausgeführt wurden. „Auch Spiele führten sie häufig auf, die so geordnet waren, daß sie sich üben konnten. Sie fanden sich zusammen, wo der Platz für das Schauspiel passend zu sein schien, und nachdem die ganze Schar sich aufgestellt hatte, da stürzten sie, zuerst in gleicher Zahl an Sachsen, Wasgonen, Austrasier und Brittonen, von beiden Seiten her, gerade als ob sie gegeneinander kämpfen wollten, in raschem Lauf einer auf den andern los: hier stellte sich der eine Teil, die abgewandten Rücken mit den Schilden bedeckt, als ob er vor den Nachsetzenden zu den Gefährten sich flüchten wollte, und wiederum abwechselnd waren diese dann eifrig dabei, jenen nachzusetzen, vor denen sie eben flohen: bis dann zuletzt die Führer beider Abteilungen mit der gesamten Mannschaft unter ungeheurem Geschrei die Pferde laufen ließen und die Lanze schwingend einhersprengten und bald diesen, bald jenen, der ihnen den Rücken bot, bedrängten. Es diente aber das Ganze angemessen der vornehmen Abstammung der Teilnehmer und ebenso angemessen der kunstvollen Anordnung nur zum Schauspiele; denn keiner wagte es irgend einem die geringste Verletzung oder Beschimpfung zuzufügen, trotz der so großen Menge und der Verschiedenheit der Abstammung, wie es doch oft unter einer sehr kleinen Anzahl und unter einander Bekannten einzutreten pflegt.“ Bei diesen Reiterspielen kam es auf blitzschnelles Herumwerfen der Rosse an, auf den raschen Übergang vom Angriff zur Flucht, auf die Abwechselung von Einzel- und Gesamtritt, jedoch von einem gleichzeitigen Scheinkampfe der Reiter untereinander mit Waffen wird nichts berichtet. Die althergebrachten Reitkünste mit dem ritterlichen Lanzen- und Schwertfechten in Verbindung gebracht zu haben, soll französischen Ursprungs sein, und zwar schreibt man diese Erfindung dem 1068 durch Verrat gemordeten Godefroi de Preuilly zu. Auch mag derselbe Regeln und Gesetze für diese Kampfspiele aufgestellt und sie dadurch gleichzeitig populär gemacht haben. Aus jener Zeit wird bemerkt, daß die Ritter nach Art der

Franzoſen, hoch zu Roß ſitzend, einander mit Speeren und mit Spießen im Kampfſpiele angriffen. Von Frankreich verbreiteten ſich dieſe Ritter- und Reiterſpiele bald nach Spanien, England und ſo auch nach Deutſchland. Von hier aus kamen die Turniere nach Italien, nach Böhmen und in die andern ſlaviſchen Länder, jedoch nicht vor 1245. In Deutſchland wurde im Auguſt 1127 in Würzburg das erſte Turnier[1]) abgehalten.

Als Kampfſpiele fand das Turnier den Buhurt und die Tjoſt vor. Erſterer war ein Gegeneinanderreiten der Maſſen:

„fünf hundert ritter oder haz
da uf den huhurt waren komen,
da wart von schilden stoz vernomen,
und von scheften kracha krach.“ (Frauendienst 177, 26.)
„vor meiner herberg was gedranc:
sich huop ein buhurt, der was groz
mit schilden wart ta stoza stoz. . ,
man sach da schilde hresten vil. . .
diu ors[2]) da wurden schinmevar.“[3]) (Ebenda 206, 18.)
„der hnhurt gie her unde dar
mit rotten er sich vaste war:
da wart groz hurten niht vermiten“ (Ebenda 252, 25.)
„von hurt die schilde gaben schal,
so daz manic knie geswal[4])
von hurte nnd von gedrenge.“ (Wigal. 230, 30—36.)

Es war demnach der Buhurt ein Spiel, wo das „hurteclich riten“ d. h. ein Zuſammenrennen, ein Anprellen mit den Roſſen die Hauptſache war, wobei die beiden feindlichen Scharen möglichſt geſchloſſen aufeinander losritten, dabei Schild an Schild, Knie an Knie, Roß an Roß ſtießen, ſo daß der ſchwächere Teil umgeritten oder zurückgedrängt ward. Darauf kehrten die Scharen entweder zu ihrem erſten Standorte zurück und ritten von neuem in derſelben Weiſe aufeinander los oder es entſtand, nachdem der erſte Angriff beiderſeits vorüber war, ein Gedränge, in welchem ſchließlich der ſchwächere Teil vom Kampfplatze geſchoben ward. Jedenfalls begann der Buhurt mit Trabreiten, damit die Maſſe der Kämpfer feſtgeſchloſſen zuſammenblieb und erſt ſpäter fiel man in den Galopp und in die Carriere, um die Gewalt des Anprellens nicht durch Lockerung der Schar zu beeinträchtigen. Der Buhurt ward nicht angeſagt, er fand gewöhnlich bei feſtlichen Gelegenheiten, wobei Ritter zuſammenkamen, z. B. bei „Schwertleiten,“ d. i. beim Ritterſchlag, ſtatt. Er ward auch zu Ehren angeſehener Männer geritten.

Die Tjoſt fand nur zwiſchen 2 Kämpfern ſtatt, kein dritter durfte ſich, falls er nicht unritterlich erſcheinen wollte, daran beteiligen. Mit Speer-

[1]) Den nachfolgenden Darlegungen liegt zunächſt zu Grunde: Dr. Felix Niedner, „Das deutſche Turnier im 12. und 13. Jahrhundert. [2]) Roß. [3]) ſchweißfarbig. [4]) ſchwoll.

kampf zu Roß begann dieſes Ritterſpiel, und es währte ſo lange, als noch Speere zu verteilen waren, oder bis einer der Gegner durch Zerſtoßung der Sattelriemen auf den Sand gekommen war, oder ſich beide gegenſeitig vom Roſſe geſtochen hatten. In dieſen Fällen wurde die Entſcheidung durch Schwertkampf zu Fuße, und wenn dieſer nicht entſchied, noch durch einen Ringkampf, natürlich auch zu Fuße, herbeizuführen geſucht. War dagegen blos einer der Gegner abgeſtochen, ſo war die Tjoſt ſchon mit dem Speerkampfe allein entſchieden. Ausnahmsweiſe mag der Schwertkampf, wie z. B. im Parzeval V. 1183 angeführt wird, auch zu Pferde ſtattgefunden haben.

Eine Abart der Tjoſt war das Foreſten, was darin beſtand, daß ein berühmter Ritter ſich ſamt Gefolge oder auch allein in ein Gehölz legte und durch ſeinen Knappen jeden Ritter, den ſie treffen würden, auffordern ließ, mit ihm einen Speer zu verſtechen. So legten ſich Ulrich von Lichtenſtein und ſein Bruder vor dem Turnier zu Friſach in ein „foreis“ und unter großer Beteiligung wurde 10 Tage lang tjoſtirt: „wol vierzic ringe oder me da wurden.“ Als weitere Abart der Tjoſt wird die „Runttafel“ vielfach erwähnt, aber bis jetzt herrſcht noch Unklarheit über Urſprung, Namen und Weſen dieſes Ritterſpiels.

Dieſe alten Ritterſpiele waren ſo beliebt, daß ſie ſpäter als Teile des Turniers Verwertung fanden. Das Wort Turnier wird verſchieden abgeleitet, am wahrſcheinlichſten iſt es, daß es dem griechiſchen τόρνος d. h. drehen, wenden entſtammt, welches dem lateiniſchen „tornus“ entſpricht, woraus ſich das franzöſiſche tourner gebildet hat, was bedeutet „marcher ou courir en rond“ (gehen oder laufen im Bogen), daher iſt die urſprüngliche Bedeutung von turnieren „künſtliche Wendungen zu Pferde machen.“ Dieſerhalb heißt es auch im Triſtan, wo angeführt wird, was er als Ritter zu lernen habe:

„behendecliche riten,[1])
daz ors[2]) ze beiden siten
bescheidenliche[3]) rüeren.[4])
von[5]) sprunge ez freche[6]) fueren,
turnieren und leisiren[7])
mit schenkelen samhelieren[8])
reht' und nach ritterlichen site.“ (2103).

In bevorzugter Weiſe wird jedoch unter Turnier ein ritterliches Spiel zu Pferde, wobei vorwiegend mit der Lanze gekämpft wurde, verſtanden. Wurde zu einem ſolchen Spiel öffentlich aufgefordert, ſo führte es zu einem Zuſammenſtrömen ritterlicher Kampfgenoſſen und einer großen Menge von Zuſchauern. Hierdurch entwickelte ſich ganz von ſelbſt ein feſtliches Leben und Treiben, deſſen Wogen um ſo höher gingen, je mehr die herbeiziehenden Ritter und Fürſten die Gelegenheit benutzten, um ihren Reichtum, ihre

[1]) Reiten. [2]) Roß, man beliebte damals ſolche Lautverſtellungen. [3]) verſtändig, kunſtgemäß. [4]) anſprengen. [5]) im. [6]) kühn. [7]) den Zügel ſchießen laſſen. [8]) dem Pferde die Schenkel geben.

Pracht- und Glanzliebe aller Welt kund zu geben. Der Begriff Turnier erweiterte sich daher allmählich dahin, daß man unter denselben jene ritterlichen Spiele mit allen den damit verbundenen Festlichkeiten begriff.

Wollte jemand ein Turnier abhalten, so wurde zunächst der, wider den zu kämpfen beabsichtigt wurde, hiervon in Kenntnis gesetzt, ihm das Turnier angeboten:

„daz die von Hiunen lande
uns bietent turnieren an." (Biterolf 8418.)

Es stand frei, das Angebot abzulehnen oder anzunehmen. Im letzteren Falle einigten sich beide Teile, unter welchen Bedingungen es stattzufinden habe. Hierbei wurde zuvörderst festgestellt ob das „Turnier ze ernste oder ze schimpfe" [1]) sein soll, d. h. ob man scharfe Waffen benutzen und daher im Kampfe bis zur letzten Consequenz, der völligen Niederlage, dem Tod des Gegners vorschreiten, oder blos mit stumpfen Waffen mit der nötigen Schonung des Lebens kämpfen wolle. Ulrich von Lichtenstein ritt auf Turnier „in diu lant, ez waer ze schimpf ode ernstlich." An dem Gefecht mit scharfen Lanzen fanden nicht blos gemeine Ritter, sondern auch Fürsten und Kaiser das größte Vergnügen. Vom Markgrafen Albrecht von Brandenburg wird berichtet, daß er 17mal „scharf gereunet" sei, auch der Kaiser Maximilian I. wagte es ebenfalls mehreremal. So boten sich auch öfters wirkliche Feinde ein Turnier an. Es war dies dann ein Zweikampf auf Leben und Tod unter Beobachtung der Turnierregeln. Auch kam es vor, daß ein friedlich begonnenes Turnier durch den Zorn der unterliegenden Partei in einen wirklichen Kampf ausartete und man die stumpfen Waffen mit den scharfen vertauschte. Dies war z. B. auf dem Turniere zu Darmstadt 1403 der Fall, bei welchem die Franken den Hessen gegenüber kämpften. 17 Franken und 9 Hessen, teils totgeschlagen, teils ertreten, bedeckten am Ende den Turnierplatz. Im November 1290 waren „die Fürsten des Reiches auf einem kaiserlichen Hofe zu Nürnberg und pflegen ritterlichen scherzes und spieles mit stechen, turnieren und rennen gar herrlich. Nun es fügte sich, daß ein Herzog von Baiern, Ludwig genannt, der noch ein lediger junger war und ein sohn des herzog Ludwigen, scharf rannte mit einem von Hohenlohe. Nun dieser scherz, scharf rennen, einem ernste gar gleich und beforglich, doch allein den deutschen gewöhnlich, die nit zusammen mit trabenden pferden, sondern mit schießenden jagen. Also ward der junge Herzog Ludwig kläglich von dem von Hohenlohe durch die kehle mit der scharfen lanze durchrannt und zuhand ward ein großer auflauf durch die bairischen auf einem theil und die kaiserlichen auf dem andern teil, also daß die rathsherrn mußten die thor und thüren und rathhaus einnehmen und die gassen beschließen. Doch die große fürsichtigkeit und durch die bereiten gewappneten Bürger warden alle Dinge bald niedergedrückt, ohne große schaden, und der todte jüngling ward gen Fürstenfeld geführt." Chronik v. Nürnberg. Galt ersteres als ein Spiel, so war letzteres ein „nitspil" (Parz. VII, 96). Das Turnier „ze schimpfe"

[1]) Scherz.

umfaßte selbstverständlich alle die Veranstaltungen, die des Lernens wegen getroffen wurden.

„da ich vil turnirens vant
von knehten, daz was do der sit:
si lernten riterschaft da mit." (Frauendienst 10, 10.)

Weiter gehörten dazu auch solche, bei welchen es sich lediglich um die Ehre des Sieges handelte.

„sit iu der muot uf ere stat,
so ist der turnei gar min rat." (Ebenda 255, 31.)
„datz einem turney, der wart guot,
driu hundert ritter hoch gemuot
die waren dar dnrch ere kumen." (Ebenda 101, 5.)

Ferner sind dahin zu rechnen diejenigen „ze dienst der vrowen min' und „umbe guot," um Gewinn. Dieser vierfache Zweck, wird in fol' genden Versen recht kurz und deutlich hervorgehoben:

„Den tac diu ritterschaft so wert,
daz ez der man vant swie er gert.
die stachen hie durch hohen muot,
die andern dort wan umb daz guot:
da tjostirt manges ritters lip
durch anders nicht wan durch diu wip: [1])
so stachen die durch lernen da
jen durch pris dort anderswa." (Franendienst 70, 25.)

Beim Turnier „ze schimpfe umbe guot" fiel allerdings auch auf den durch das künstlerische Reiten ausgebildeten Speerkampf das Hauptgewicht. Aber es kam vor allem auch darauf an, den Gegner aus dem Sattel zu heben und ihn zu sichern, fest- und gefangen zu nehmen. Es verlor dann der Besiegte nicht blos Roß und Rüstung, sondern auch seine Freiheit. Daher war bei solchen Turnieren im voraus festzustellen, ob er mit „vride oder ane vride" sein soll:

„wie der tnrnei sol gestan
am fride und ame guote." (Biterolf 8508.)
„ob si turnieren ane fride." (Ebenda 8361.)

Im ersteren Falle war der Besiegte, der Gefangengenommene, vor dem Mißbrauch, der mit dem „Sichern," mit dem „Turnieren um Gut" getrieben wurde, geschützt, indem im voraus eine Summe zum Lösen festgesetzt wurde. Kein Ritter war alsdann berechtigt, einen Gefangenen zu behalten, wenn dieser das nötige Lösegeld aufgebracht hatte. Ebenso fielen gegen die festgesetzte Zahlung Roß und Rüstung an den Besiegten zurück. Im anderen Falle war der Besiegte der Willkür seines Gegners preisgegeben. Schließlich war noch zu bestimmen, ob beim Turnier Kipper zuzulassen seien oder nicht:

[1]) Weib, Frau.

„sol ez ane kipper sin?“ (Biterolf 8581.)
„swelhen ritter rüret kippers hant
er si knabe oder sarjant
den des turneis niht beste.
daz ez im an die hant ge.“ (Ebenda 8835.)

Ursprünglich war es strenge Regel, daß nur Ritter und Rittercandidaten im Turnier auftreten durften und, wie aus der eben angeführten Belegstelle hervorgeht, es mit der harten Strafe des Handabhauens geahndet wurde, wenn Unberechtigte die Schranken betraten; denn

„der turnei was geboten;
daz man keine kipper nam
und swie der man ze velde kam
daz solt er allez gelten.“ (Reinfr. 122, 14.)

Hatte man sich jedoch dahin geeinigt, daß Kipper mit auftreten konnten, so war den Knappen, welche ihren Herren in den andern Fällen nur neue Speere nachzutragen und frische Rosse zu bringen hatten, gestattet, in den Kampf einzugreifen. Da dieselben keine ritterlichen Waffen tragen und in den Schranken nicht reiten durften, so mußten sie sich mit einem einfachen Knüttel behelfen und ihrem Herrn zu Fuße nachgehen. Ihre Aufgabe war es, den abgestochenen Ritter so lange mit Prügel zu traktiren, bis derselbe Sicherheit gelobte. Reiche Thätigkeit fanden sie beim „zoumen“. Dasselbe bestand darin, daß der Ritter das Roß seines Gegners am Zügel nahm, mit ihm umwendete und es nach der Seite seiner Turniergenossen hin vom Turnierplatz zu ziehen suchte, und war der „zoumende“ nun ein geschickter Reiter, so konnte er dadurch, daß er sein und des Gegners Roß beherrschte, diesen so gewandt und geschickt vom Kampfplatz bringen, daß es den Anschein hatte, als folge er ihm willig. Meist freilich ging dies nicht so glatt von statten, und es mußte die Gewandtheit des Reiters durch den Kampf unterstützt werden, wobei der Schwertkampf benutzt wurde, indem der „zoumende“ zugleich auf den „gezoumten“ einhieb und mit Schlägen nachhalf. Waren in diesem Falle Kipper zulässig, so schlugen dieselben, während der Gegner von ihrem Herrn beim Zügel gefaßt und davongezogen wurde, unbarmherzig auf das feindliche Roß los und erleichterten dadurch die Gefangennahme desselben, indem das Roß thatsächlich aus dem Kampfplatz herausgeprügelt wurde. In der Hitze des Gefechtes trugen wohl auch die Ritter Hiebe mit davon.

Man turnierte in der Regel nur im Sommer:

„Geturnirt wart den sumer vil...“ (Frd. 398, 15.)
„biz daz der winder aber quam,
daz turnirn ein ende nam.“ (398, 21.)

Gern wurde das Pfingstfest als Turnierzeit gewählt und der Montag galt besonders als eigentlicher Turniertag. Am Sonntag vorher fand die Vesperie statt, ein Waffengang der Knappen und der sich heranbildenwollenden Ritter:

Digitized by Google

„sich huop diu vesperie san,
hie riten sehse, dort wol dri:
den fuor vil lihte ein tropel[1]) bi,
si begunden rehte riters tat." (Parz. II. 298.)

Wie der Name andeutet, sollte dieser Vorkampf zur Vesperzeit endigen, jedoch oft machte erst die Nacht dem Kampfe ein Ende. Als Turnierort wurde stets ein großer freier Platz gewählt, in der Regel in der Nähe einer größeren Stadt. Derselbe wurde mit Sand beschüttet und mit einem Bretterzaun oder Verhau umgeben, „schranken und schrancboume," (Biterolf 9309 und 9353) auch „hamit" (Erec. 2703, Biterolf 8487) genannt. Hinter den Turnierschranken erhob sich das „gestuele," die Sitze für die Damen und alten Herren, für das Turniergericht und die übrigen angesehenen Zuschauer. Schon vor Beginn des Kampfspiels hatte das Gericht Wappen- und Helmschau zu halten. Zu dieser Schau wurden auf einem besonders bestimmten Platze Schild und Helm eines jeden zum Turnier gekommenen Ritters aufgestellt. Dieser Brauch ist der Grund für die Bildung der Wappen, wie sie noch gegenwärtig bestehen. Bei dieser Schau war aber zu prüfen, ob die zum Kampfe Erschienenen auch turnierfähig, ob sie Ritter oder Ritter-candidaten waren, ob keiner der Turnierfähigen zur Zeit in einem unfreien Verhältnisse stand. Auch mußte festgestellt werden, ob jeder im vorgeschriebenen Turnieraufzuge gekommen war. Die Grieswärtel (von Gries d. h. Sand herkommend) hatten die Aufsicht über den Turnierplatz, die Schranken zur rechten Zeit öffnen und schließen zu lassen, das Zeichen zum Beginn der einzelnen Kämpfe zu geben und vor allem auch darauf zu sehen, daß die Turniergesetze nicht verletzt wurden, daher hatten sie die Kämpfenden in den Grenzen des Spiels zu halten und, falls sie sich ernstlich angriffen, Frieden zu stiften und die in Gefahr befindlichen zu schützen. Deshalb ließen die Grieswärtel beim schon erwähnten Turnier zu Darmstadt die Schranken aufziehen, „wer aus dem Turnier wollt, der möcht herausreiten, damit er auch nicht Schaden nehme." Am Turniertage früh hörten zunächst alle Teilnehmer die Messe mit an, alsdann wurden die Turnierer, sowohl der Zahl als auch der Güte nach, in zwei möglichst gleiche Parteien geteilt. Ein Turnier gut und zu aller Zufriedenheit teilen, war daher ein schweres Ding. Denn die Zahl der hier in Frage kommenden Ritter war nicht selten eine beträchtliche. So war auf dem Turnier zu Frisach jeder Teil 300 Mann stark mit je 8 Scharenführern. Jeder Teil hatte zunächst seinen Oberbefehlshaber, und jeder Teil ordnete sich wieder in Scharen oder Rotten, denen weiter je ein Unteranführer vorstand. Möglichst gleiche Scharen rückten aufeinander los. Wie viel kunstgemäße Reit- und Kampftouren es gab, bei denen auf den Gegner gestochen werden konnte, das berichtet uns Wolfram von Eschenbach in seinem Parzeval:

„Fünf stiche mac tarnieren han:
die sint mit miner hant getan.
einer ist zem puneiz;

[1]) Truppe.

ze treviers ich den andern weiz
der dritte ist zen mnoten:
ze rehter tjost den guoten
ich hnrteclichen han geriten,
und den zer volge niht vermiten." (XVI, 759.)

Die Lanze war im Turnier die Hauptwaffe und der Kampf erhielt dadurch, daß man nicht blos geradlinig, sondern auch schräg aufeinander ritt, eine große Mannigfaltigkeit. Auf alle Fälle gab es jedoch nur zwei Punkte an der vordern Seite des Gegners, wo derselbe turniermäßig getroffen werden durfte, nämlich die „vier nagele" und die „helm schnuor". Erstere weisen auf die Stelle am Schilde hin, wo die Handhabe oben und unten mit Nägeln befestigt war. Da aber dieser Handgriff sich inmitten des Schildes befand und derselbe mit der linken Hand vor die Brust gehalten wurde, so bedeuten die „vier nagele" den Stoß auf die Brust des Gegners.

„min sper uf siner prust ich brach." (Frauendienst 174, 50.)
„des brnst wart da der tjoste zil." (Frauendienst 190, 16.)

Der Schild deckte den Oberkörper bis zum Hals, unmittelbar über ihm war der Helm. Hier „an den helsen under daz kinnebein" war die zweite Stelle, wo der Gegner gefaßt werden konnte, jedoch war es durchaus kunstgemäß, auch auf den Helm selbst zu stechen:

„Daz ietweders stich geriet
da schilt unde helm schiet:
wan da ramet[1]) er des man
der den man vellen kan." (Iwein 7087.)
„Da schilt und helm zesamen gat
und da den hals daz collir hat
beslozen, do traf in min hant,
so daz daz collir wart entrant." (Frauendienst 261, 9.)
„Daz man diu sper da presten[2]) sach:
uf beiden helmen daz geschach.
daz finr[3]) da nz den helmen spranc." (Ebenda 193, 9.)
„Wan er mir an dem helme min
ein sper da ritterlich verstach:
daz mine in sinem schilt ich prach." (Ebenda 193, 22.)
„Ez was gar alle der wille min
daz ich im traefe den helm sin." (Ebenda 205, 3.)

Völlig unritterlich war es, den Gegner von hinten zu stechen, oder ihn von seiner rechten Seite aus zu nehmen. Diese Seite war nicht geschirmt; denn sie mußte frei bleiben, da mit dem rechten Arme der Speer geführt wurde, die linke Seite war dagegen vom Schilde gedeckt. Der linke Arm hatte den Schild zu halten, gleichzeitig aber auch das Pferd mit den Zügeln zu lenken.

Beim „stich zem puneiz" ritten sämtliche Scharen beider Teile in gerader Linie mit eingelegter Lanze aufeinander los, wobei man aus dem

[1]) lossteuern, zielen. [2]) brechen, zerbersten. [3]) Feuer.

„walap“ d. h. mäßigen Galopp oder Trab in die „rabbine,“ den völlig geſtreckten Galopp fiel.

„ir ors mit sporen sie bede triben
uzem walap in die rabbin.„ (Parz. I. 1102.)

Dieſer Wechſel des Reittempos heißt „der puneiz“, und den Befehl hierzu gaben die einzelnen Scharenführer.

„ez mag ein puneiz hie geschehen,
daz in got selbe möhte sehen.
sie stapften zuo ein ander sa.
do si zesamen komen na,
vil kume[1]) rosseloufes wit,
do was ouch wol punirens[2]) zit.
maneo ors wart mit sporn genomen.
man sach si uf ein ander komen:
vil hurticliche[3]) daz geschach;
man und ors man vallen sach.
der spere krachen was da groz,
mit schilden manic grozer stoz
wart gestozen dort unt hie,
da von geswellen muosten knie.
piule,[4]) wunden, da gewan
von spern vil manic biderbman.“ (Frauendienst 84, 15.)

Beim Stich „ze treviers“ oder „twirhs,“ d. h. quer, wurde der Gegner von der Seite genommen und zwar geſchah der Angriff nach ritterlicher Sitte nur auf der vom Schilde gedeckten linken Seite. Beim Anſprengen mit eingelegter Lanze gerade vorwärts brach man daher auf Befehl des betreffenden Scharenführers plötzlich in die ſchräge Richtung ab, um unerwartet dem Gegner an die Seite zu kommen.

Der Stich „zen muoten“ iſt das Stechen eines Einzelnen gegen mehrere, wobei es für dieſen darauf ankam, während er den aufs Ziel genommenen Gegner traf, den Stößen der übrigen auszuweichen:

„do nam ouch ich nach miner ger
in mine hant ein starkez sper
man sach mich schone da fur komen,
min ors mit sporn wart genomen.
den puneiz treip ich vaste dar
gegen des Hademares schar.“ (Frauendienst 310, 31.)

Dieſes kühne Reiterſtück wiederholte Ulrich von Lichtenſtein gleich darauf auch bei der Schar des Heinrich von Küenringe. Ein ſolcher Einzelritt ſetzte natürlich die größte Gewandtheit voraus, da der Reitende, während er auf einem Gegner ſeinen Speer verſticht, von der Maſſe der übrigen beſtürmt ward. Daher konnte eine ſolche Extratour nur von bewährten Turnierern geritten werden.

[1]) mit großer Mühe. [2]) antreiben. [3]) großer Anprall, große Wirkung [4]) Beulen.

Der Stich „ze rehter tjost“ ist ein Einzelangriff mit eingelegter Lanze auf einen einzelnen Gegner von vorn oder von der Seite, wobei es für beide „tjostirende“ darauf ankam, sich dem Gedränge der übrigen zu entziehen, da es andererseits keinem dritten verboten sein konnte, sich in eine Tjost zu mischen. Es war also hier ein durch die Verhältnisse des Zufalles gegebener Kampf zweier zwischen den Scharen.

„Erec der herre
kam hin für so verre [1])
daz er justierens state [2]) gewan.“ (Erec 2571.)
„daz er die just naeme
unde in tür kaeme,
swa er des stato funde.“ (Ebenda 2417.)

Der Stich „zer volge“ war ebenfalls ein Zweikampf, bei welchem aber eine Forderung vorlag und eine Zustimmung erfolgt sein mußte. Hierbei traten natürlich nur die gewandtesten Kämpfer auf. Geschah dieser Kampf, so wie der „zen muoten“ zur Ehre der Frau, in deren Dienst sich der Ritter gestellt hatte, so wurde derselbe auch „Damenstoß“ genannt. Es scheint, daß diese „vrouwenritter“ am Ende des Turniers gegen einander aufgetreten seien; denn erst nachdem der Damenstoß gestochen ist, heißt es „nu het der turnei ende.“ Erec 2807. Hieraus geht zugleich hervor, daß man im Turnier weder blos in Scharen, noch blos in der Tjost kämpfte, sondern beides, Gesammt- und Einzelkampf, in ihm vereint und beides künstlerisch ausgebildet war. Während nach den ersten beiden Stichen „zem puneiz“ und „ze treviers“ die große Masse mit dem Schwerte zu Fuße weiter kämpfte oder anderes Ritterspiel mit Ringen, Springen, Laufen, Stein- und Stangenstoßen und -werfen trieb, zeigten die gewandteren Ritter eben ihre Kunst in den Stichen „zen muoten und „ze rehten tjost“ und der Stich „ze volge“ schloß sich dann als die Krone des ganzen Turniers an.

Wurde beim Speerkampfe der Gegner abgestochen, d. h. durch den Stoß vom Pferde heruntergeworfen oder mit dem Rosse zugleich niedergestoßen, oder wer im Schwertkampfe „gezoumt“ war, galt als besiegt, mußte „sichern“ und durfte sich nicht weiter am Kampfe beteiligen. Wurden andernfalls dem Gegner Helm- oder Schildriemen locker gemacht, oder Helm und Schild herabgestochen, oder die Riemen des Rosses zerstochen, so war derselbe nicht besiegt, mußte aber vom Turnierplatz, um sich mit Helm, Schild, Roß aufs neue turnierfähig zu machen. Beim Urteil über die Leistungen des einzelnen kam dann nicht nur in Betracht, ob er endgiltig besiegt worden war, sondern auch, wie oft er zu obigen Zwecken den Kampfplatz hatte verlassen müssen.

Die Hauptwaffe im Turnier war, wie schon berührt, die eschene Lanze, zu Roß griff man zum Schwert erst dann, wenn der Turnei „stende wart“, d. h. wenn die Gegner nach dem Anprall nicht zurückritten, sondern dicht nebeneinander blieben, um sich im Nahkampf zu überwinden, wie es z. B.

[1]) so weit hervor. [2]) Gelegenheit.

das Zäumen mit sich brachte, beim Anritt von links und bei der Verfolgung „dem nachjagen;“ denn hierbei war ein künstlicher Speerkampf nicht möglich. Auch geschieht des Ringkampfes zu Rosse Erwähnung, wobei der Gegner aus dem Sattel gehoben, auf das Roß herübergezogen und so mit ihm davongejagt ward:

„zir [1]) aller angesihte
zucte [2]) in hin uf daz marc [3])
Stuotfuhs der degen starc.
swaz ieman slnoc oder dranc,
ode swaz der Wolfhart geranc,
iedoch muosse er mit im dan.“ [4]) (Biterolf 8870.)
„Morholt in [5]) einen riter stal [6])
uzem satel er in für sich huop . . .
do luste [7]) disen starken man,
daz er in twnnge [8]) sunder [9]) swert:
alsus ving er den degen wert.“ (Parz. II. 442.)

Ein solcher Ringkampf erforderte gewiß die größte Gewandtheit und Stärke, aber er scheint nur als Ausnahme bestanden zu haben. Das komische Entsetzen, womit im Biterolf 8877 „da manic kuene man“ ausrufen: „wafen, welch ein valant!“ und im Parzeval 444 bemerkt wird: „daz war ein ungefüeger uop.“ [10]) läßt eher vermuten, daß wir es hier mit einer Art „Husarenstreich“ zu thun haben.

War der Turnierkampf zu Ende, so folgte das durch das Turniergericht gefällte Urteil und die Preiszuerteilung. Der Sieger, der die meisten Gegner überwunden hatte, erhielt hierbei aus den Händen der vornehmsten und schönsten Dame den sogenannten Dank, der in einer goldenen Kette oder in einem goldenen Ringe, oder in einem Wehrgehänge oder sonst kostbarem Waffenstücke bestand. Die nach ihm kommenden Sieger erhielten einen ähnlichen, nur geringeren Dank.

Es kann nicht geleugnet werden, daß das Waffenspiel im Turnier, den Gegner durch den Anprall des Rosses und durch die Wucht des Lanzenstoßes von seinem Sitze herunter zum Falle auf die Erde zu bringen, für das Leben und die Gesundheit der Betreffenden bedenklich war, andererseits darf aber nicht vergessen werden, daß es als zeitgemäßes, bildendes Kriegsspiel wohl Entschuldigung, ja Anerkennung verdient. Hans Sachs wünscht in seinem Gedicht über „Ursprung und Ankunfft des Thurniers v. J. 1541 eine Wiederaufrichtung der Turniere; denn unter anderem hebt er hervor:

„Der Thurnier war des Adels schul,
Der sie behielt in strenger zucht.
Ganz Teutschemland kam daraus frucht,
Das es stund uberal dest bas,
Weil der Adel so redlich was.“

[1]) zu ihrer. [2]) zog. [3]) Streitroß. [4]) er mußte mit ihm davon. [5]) ihnen. [6]) stahl. [7]) gelüstete. [8]) zwänge. [9]) ohne. [10]) Übung, That.

Von vornherein trug jedoch die ganze Einrichtung des Turniers den Keim der Ausartung und des Verfalles in sich. Dadurch, daß man es nicht einzig und allein bei der Ehre des Sieges bewenden, sondern, daß man auch den Kampf um Gut geschehen ließ, bildete sich sehr bald ein beutesuchendes, habgieriges Turnierrittertum heraus, das im Lande umherabenteuerte und kein Turnier versäumte, wo ein guter Fang zu erhaschen war. Um Schonung der Gesundheit und des Lebens des Gegners kümmerte sich solches Gelichter nicht, daher ereigneten sich sehr oft Unglücksfälle mit tötlichem Ausgange. Schon Reinmar von Zweter, 1250 lebend, sieht sich genötigt, über die gröbsten Ausschreitungen im Turnier zu klagen:

„Turnieren was e ritterlich
nu ist ez rinderlich, toblich, tot reis, mordes rich,
mort mezzer unt mort kolben, gesliffen aks, gar uf des mannes tot,
sus ist der turnei nu gestalt;
des werdent schoener vrouwen ougen rot, ir herze kalt,
swann si ir werden, lieben man da weiz in mortlicher not.
da man turnierens pflak dur ritters lere,
dur hohen muot, dur hübescheit unt dur ere,
do hete man ümbe eine decke
ungerne erwurget guoten man:
swer daz nu tuot, unt daz wol kan,
der dunket sich zu velde gar ein recke." (M. S. H. II. 196 a.)

Dennoch erhielten sich die Turniere bis zu Ende des 16. Jahrhunderts. Wiederholt wurden dieselben von den Päpsten auf das strengste verboten, selbst ein kirchliches Begräbnis sollte dem verweigert werden, der beim Turnier ums Leben käme. Jedoch man kümmerte sich wenig um diese Gegnerschaft und turnierte herzhaft weiter. Nicht blos in den Kreisen des Adels und der Fürsten fand das Turnier seine Freunde und Verteidiger, selbst Geistliche ließen sich nicht abhalten für dasselbe Partei zu nehmen. Viele Domherren unterließen nicht, die Turniere zu besuchen, und der Erzbischof Diether von Mainz verteidigte sie sogar in einem Schreiben an den Papst Sixtus. Auch sorgten die mit der Zeit entstandenen sogenannten Turniergesellschaften,[1])

[1]) Schon ziemlich frühe hatte sich die turnierfähige Ritterschaft Oberdeutschlands in die 4 großen Turniergesellschaften vom Rheinstrom, von Franken, von Schwaben und von Baiern geteilt. Diese „Ritterschaft der 4 Lande" wurden von 4 Turniervögten oder Turnierkönigen geleitet, die, den angesehensten Fürsten entnommen, am Ende eines jeden Turniers für das nächste gleich gewählt wurden. Bald stellte es sich heraus, daß diese 4 Bezirke zu groß seien, als daß die 4 obersten Turniervögte hätten alles besorgen können, bald zeigte es sich auch, daß neben den großen allgemeinen Turnieren auch solche in engeren Kreisen eine Stelle recht wohl verdienten, und so teilte man jeden größeren Bezirk in Unterturnierbezirke oder Gesellschaften, die ihrerseits unter Gesellschaftsvögten standen. Von den Zeichen, die diese Gesellschaften sich beigelegt, nannten sie sich die Gesellschaften vom Fisch, vom Wolf, vom Windhund, vom Eichhorn ꝛc. Bald trugen die Mitglieder die Abzeichen „ihrer Gesellschaft" mit Stolz am Halse oder am Hute; denn das Recht, das Kleinod tragen zu dürfen, bewies ja echte ritterbürtige Herkunft. Dr. Jul. Bintz a. a O.

die zu bestimmten Zeiten diese Kampfspiele veranlaßten, daß die Teilnahme an denselben immer rege blieb. Der Verfall und das gänzliche Aufhören der Turniere wurde vielmehr durch die allgemeinere Einführung des Feuergewehrs herbeigeführt, wodurch eine wesentlich andere Taktik nötig wurde. War früher der Nahkampf notwendige Bedingung, so wurde er nunmehr zur Ausnahme und Nebensache; war vordem körperliche Tüchtigkeit, Unerschrockenheit und Mut im Ringen mit dem Feinde das erste Erfordernis für den möglichen Sieg, so lag künftig der Schwerpunkt hierfür in der sicher und weit treffenden Waffe. Wenn auch noch in späteren Jahren vereinzelt Turniere abgehalten wurden, wie z. B. noch i. J. 1793 zu Rudolstadt, so können dieselben nur noch als eine theatralische, historische Erinnerung gelten, die von der einstigen Wirklichkeit so abfallen mußte, wie eine Spielmarke vom wirklichen Gelde. Die Waffen und Rüstungen vermochte man wohl hierzu aus den Rüstkammern wieder hervorzusuchen, nicht aber den Geist wieder zu erwecken, der zur Blüte des Rittertums und jener Waffenspiele von Jugend auf im ritterlichen Nahkampfe bei Scherz und Ernst Härtung und Stählung erfahren hatte.

Ein sicheres Zielen und festes Stoßen mit der Lanze auf einen bestimmten Punkt während des Galoppirens war, wie aus obigem genugsam erhellt, beim Turnierritter eine ganz wichtige Sache. Es ist daher ganz selbstverständlich, wenn er alle Mittel versuchte, um sich solche Fertigkeit anzueignen. Ein solches war das Stechen in einen aufgehängten Ring, und solchen Ringelrennens geschieht schon im großen Wolfdietrich Erwähnung:

„Sie het an einem schafte gehenket ein vingerlin,
swelcher darin staeche der solt davon getiuret sin." (1446.)
„Ein vingerlin von golde kluoc und wolgetan
an einer snüere sidin [1]) vor den rittern uf dem plan
was gehenket schone für die frouwe hin.
darzuo si justirten durch daz megetin." (1448.)

So wird weiter in einem aus jener Zeit herrührenden Romane ein Scheibenschießen bei den Spaniern geschildert, wobei 4 Scheiben aufgestellt waren und Ritter wie Knappen, zu Rosse sitzend, sich bemühten, mit den Wurfspeeren dieselben zu treffen. Als aber mehr und mehr die Turnierkämpfe in Verfall gerieten und die Turniere immer seltener wurden, begnügten sich die ritterlichen Reiter mit Einübung und Darstellung von Reiterkunststücken. Bei Hoffesten suchte man mit denselben zu glänzen. In Italien, wo dieses Ritterspiel aufkam, nannte man es carosello. Unter Heinrich IV. und Ludwig XIII. wurden diese Spiele auch nach Frankreich eingeführt und waren noch zu Anfange des 18. Jahrhunderts an den meisten europäischen Höfen gebräuchlich. Sie vertraten die Stelle der Turniere oder sollten vielmehr eine Nachahmung derselben sein. Wurde ein Karussel veranstaltet, so kleidete man sich dabei gewöhnlich nach Art der alten Ritter und teilte sich

[1]) seidenen.

in verschiedene Parteien, in der Regel in verschiedene Nationalitäten, die man durch entsprechenden Kleider-, Bänder- und Schärpenschmuck andeutete. In prächtigen Aufzügen zu Pferde bezog man den für diese Spiele besonders hergerichteten, festlich geschmückten Platz oder auch unter Umständen das Reithaus und zeigte alldort die Reiterkünste. In Deutschland waren besonders beliebt: 1. das Quintanrennen, 2. das Ringrennen und 3. das Kopfrennen. Ersteres war schon zur Zeit der Turniere bekannt und war dadurch entstanden, daß die im Lanzenstechen sich übenden jungen Ritter gegen einen Baum oder gegen einen aufgerichteten Pfeiler ansprengten und ein daselbst angebrachtes Merkmal mit der Lanze zu treffen suchten. Um den Gegner noch genauer zu bezeichnen, behing man in früheren Zeiten den Pfeiler sogar mit Panzer und Schild. Eine solche Vorrichtung hieß Quintaine und daher auch der Name für das Rennen. Statt des unbeweglichen Pfeilers verwendete man für das Karussel auch eine hölzerne Figur von der Gestalt eines Mannes, welche auf einen Zapfen gestellt war, so daß sie sich leicht um ihre Axe drehen konnte. Die Reiter legten nun gegen dieselbe die Lanze ein, trafen sie dieselbe genau in der Mitte, so blieb sie unbeweglich stehen und die Lanze zerbrach. Wurde sie aber auf der Seite getroffen, so drehte sie sich mit großer Schnelligkeit herum und der Ritter erhielt mit dem hölzernen Säbel, welchen sie in der Hand hielt, einen derben Schlag auf den Rücken, wenn er nicht durch eine geschickte Wendung mit dem Pferde schnell auszuweichen vermochte. Statt des Säbels war auch eine Pritsche oder ein Beutel mit Sand oder Mehl angebracht.

Beim Ringrennen hatten die Reiter unter Beobachtung gewisser Reitfiguren und in verschiedenen Gangarten mit der Lanze einen aufgehängten Ring während des Drunterwegreitens herunterzustechen. Ein großartiges Ringrennen ward am 31. October und 1. November 1603 zu Hamburg auf dem Pferdemarkte zu Ehren der zahlreich versammelten fürstlichen Gäste aus Deutschland und Dänemark abgehalten. König Christian IV. machte an beiden Tagen 232 Ritte und stach das Ringlein 175mal glücklich herab und erholte sich 33 Gewinne. [1])

Das Kopfrennen, welches in Deutschland erfunden sein soll und wozu die Türkenkriege Veranlassung gegeben haben sollen, bestand darin, daß man in vollem Rennen mit der Lanze, mit dem Degen, mit dem Wurfspieße oder mit der Pistole von Pappe verfertigte Türken- und Mohrenköpfe hinwegzunehmen oder zu treffen suchte.

In Italien kannte man noch ein sogenanntes „komisches Karussel.“ Man warf oder stach hierbei nach Figuren, welche die vier Elemente darstellten. Ward die Figur, welche die Luft bedeutete, richtig getroffen, so öffnete sich ein Behältnis, dem gefangene Vögel entflohen; ähnlich war es bei der Erde, jedoch hier entsprang ein Hase oder ein Fuchs, beim Treffen des Feuersymbols entzündete sich eine Raketengarbe, und beim Treffen des Wassermanns fuhr aus dessen Munde ein Wasserstrahl empor. Auch Damen

[1]) Handelmann, Volks- und Kinderspiele.

ließ man bei diesem Karussel insofern teilnehmen, als man Schlitten- und Phaëtonrennen veranstaltete, bei welchem ein Herr das Gefährt leitete. Um diese Feste recht prunk- und glanzvoll, üppig und phantastisch gestalten zu können, kleidete man diese Spiele seit dem 17. Jahrhundert sehr häufig in eine mythologisch-allegorische Form. Einige deutsche Höfe, so namentlich der kurfürstlich sächsische, thaten sich in der Entfaltung von Pracht bei Festspielen ganz besonders hervor. Wo man aber solchen Vergnügungen nachging, da mußten in höfischen Kreisen die einfachen, schlichten, aber gesunden und gemüterfrischenden Ball- und Kugelspiele in völlige Vergessenheit geraten.

Im Mittelalter war vom Jahre 1000 bis ins 16. Jahrhundert die Armbrust eine Lieblingswaffe der Deutschen, namentlich auch der Bürger in den Städten. Diese hatten in jener fehdereichen Zeit oft Veranlassung, mit der Waffe in der Hand ihre Stadt, ihr Hab und Gut verteidigen zu müssen. Wehrhafte und kampfbereite Bürger waren damals meist auch der einzige Schutz gegen händel- und beutesuchende Ritter und Fürsten. In den großen Reichsstädten ließen es sich die Patrizierkreise nicht nehmen, in förmlichen Turnieren es der Ritterschaft gleich zu thun. So berichtet die Chronik von Ulm: „Etwa zu Fastnacht war der ganz Orden, alle Mönch von Reichenaw zu Ulm und stachen mit den von Ulm, trieben Ritterspiel und Turnier.“ [1]) Andererseits führten auch diese angedeuteten Verhältnisse seit etwa 1300 zur Bildung von Schieß- oder Schützengesellschaften, um bei gemeinsamer Übung im Armbrustschießen die Wehrkraft zu erhalten und zu erhöhen. Die Stadtbehörden förderten daher überall diese Bestrebungen ihrer Bürger. Und wenn dieselben Wettschießen mit Preisen unter sich oder auch mit Genossen befreundeter Städte veranstalteten, so wurde solches Vorgehen als eine Angelegenheit der Stadt angesehen und nach Kräften unterstützt. Bei derartigen Preisschießen wurde außerdem noch von der Festleitung für allerlei Lustbarkeit und Kurzweil der zuströmenden Menge gesorgt. Dieser Umstand ist für die Geschichte der Spiele insofern von nicht geringem Werte, als man aus den Beschreibungen dieser Aufsehen erregenden Feste so nebenbei erfährt, welche Belustigungen und Spiele das Volk liebte und trieb. So veranstaltete der Rat zu Augsburg im Jahre 1470 ein stattliches Stahlschießen (d. h. ein Schießen, bei welchem die zu verwendende Armbrust einen stählernen Bogen haben mußte). An 40 Orte ergingen Einladungsschreiben. 466 Schützen fanden sich ein, unter ihnen auch Fürsten, Herren und Ritter. Dieselben verschmähten es nicht, sich an den „offenen Spielen,“ d. h. den mit dem Schießen verbundenen Belustigungen, zu beteiligen. Abends nach Einstellung des Schießens veranstaltete man ein Wettlaufen in einer 350 Schritt messenden Bahn. Herzog Christoph von Baiern, kaum 21 Jahre zählend, lief mit. Er flog den andern weit voran und gewann das ausgesetzte Kleinod, ein goldenes Ringlein im Werte von 4 Goldgulden und eine Fahne. Den gleichen Preis gewann er auch beim Wettspringen, bei welchem jeder „drei Sprünge auf einen Fuß, dann drei mit beiden Füßen machen und

[1]) Scheible a. a. O.

zwei Schritt laufen" mußte. Beim Stoßen des 45-pfundigen Steines gewann der Ritter Zaunried den Sieg. Auf dem Schießen zu Augsburg 1509 hatten die wetturnenden Schützen den 45 Pfund schweren Stein je dreimal zu stoßen. Die Wettlaufbahn war wiederum 350 Schritt und betreffs des Wettspringens war bestimmt: „wölicher auch vndter jnen (den Schützen) mit dem zulauffe zu gleichen ansprunge drey die weyttesten springe auff einen fuss thut, gewyndt die andern vier guldin. . . der auch von Schiessgesellen durch den zu lauffe mit beyden füssen ein Sprunge am weyttesten thut: der wirdet haben die letzten vier guldin." [1]) In der Augsburger Chronik wird noch von diesem Schießen berichtet, daß außer den üblichen „Kurzweilen wurden auch Fechtschulen vnd andere Schawspiel angerichtet, als mit Ringen, Tantzen, Wettlaufen, Steinstossen, Kegeln vnnd dergleichen." . . . „Damit nichts kurzweiliges verbliebe," hatten die Augsburger für ihr Fest nicht nur den üblichen „Glückshofen", eine Art Lotterie aufgerichtet, sondern „auch demjenigen, so die grösste Lügen thun köndte, ein gewiss gewinnet," ausgesetzt. Vom Heidelberger Armbrustschießen im Jahre 1554 berichtet der Pritschenmeister Lienh. Fexel: [2])

„da selb trib ain Ritterspill
mit stahn stossen, so merk mich eben;
darzne thät man ain Wammes geben
von daffet, das solt das best belejben,
und welicher stoss, liess sich einschreiben.
der stahn war schwer und darzue gross."

Der Rat der Stadt Nördlingen veranstaltete i. J. 1442 ein Volksfest, bei welchem ein Wettlauf zu Fuß und zu Roß um Gaben stattfand. An diesem Spiele der Rüstigkeit beteiligten sich nur die sogen. gemeinen Leute, Knechte und Mägde. Aus dem noch erhaltenen, dieses Fest beschreibenden Gedichte seien folgende Stellen mitgeteilt:

„Ein vernünftiger weyser rat
Auff einen tag wolten ein schimpf treyben
Mit rossen knaben pnben vnd weyben
Umb ein scharlach, [3]) saw vnd armbrust . . .
An zal jr was ein grosse menig
In weyt sach man ein hubsch gedreng
Darzwischen ein hubsche leyten [4])
Dafur ein parchet weyten [5])
Davon machet man nicht weytes zil
Do sach man hubscher frawen vil
Mit peyden grossen vnd auch kleinen

[1]) Waßmannsdorff, Turnen, Fechten, S. 7. [2]) Waßmannsdorff, Flexels Reimspruch, S. 13. [3]) Scharlachtuch zu einem Gewande, war hier der erste Preis beim Rennen. [4]) Ebene. [5]) ein weit ausgebreitetes Stück Barchent, hier als 2. Preis für das Mägdelaufen.

Die man heyst die gemeynen
Zu dem parchat lauffen schon
Des lachet mancher werder man
Ein gemeines weyp erliff das tuch
Do kom mancher puh in seiner pruch [1])
Vnd hett ein zurissenes wames an
Ir waren ein teyl nit wol getan. [2])
Da zoch man aber ein parchat dar [3])
Itlicher puh nam des lauffens war,
Der wart von einem puben gewunnen:
Darnach hatt man ein rat besunnen [4])
Umb ein scharlach do zu Rennen.
Das volk teten sie zu Trennen
Vnd machten do ein hubsche pan.
Do sach man ein her lauffen schon
Die pferdlein mit den knaben
Itlicher der wolt haben
Das tuch vnd rennet darnach fast
Furwar den gewan von Wien ein gast.
Ein Armbrust ward auch gewunnen." [5])

Als Preis im Wettlaufen wurde damals, wie auch vorstehende Beschreibung darthut, ein Stück Tuch ausgestellt. In jener Zeit war der Barchat, jetzt Barchent genannt, als dicht gewirkter starker Kleiderstoff ein sehr beliebter und weitverbreiteter Handelsartikel. Es war daher nicht selten, daß einige Ellen solchen Tuches im Wettlauf zu erringen waren. Aus diesem Brauche bildete sich die Redensart „um den Barchat laufen oder jagen." Derselben begegnet man auch in den Schriften jener Zeit, z. B. „sie pleiben im sack stecken und werden auf der Kirchweih den barchet mit laufen nicht erjagen. (Fischart bienenk. 60.) „Nicht viel minder vergass die lieb Grandgurgel die ordentliche Kirchweihen, die messtag, die jarmarkt, da lindiert er, kelberiert er, dorffariert er, kegelt, sprang umb die hosen, jagt umb den barchat." (Garg. Cp. 4.) Liefen Mädchen um den Barchat, so schürzten sie, um besser laufen zu können, ihre Kleider auf, desbalb schreibt Fischart: „schürzen ire hembder mit ein gürtel auf, als woltens um den Barchat laufen. (Bienenkorb 149.) Es ist nicht ausgeschlossen, daß man auch bei anderen volkstümlichen Wettkämpfen ebenfalls als Preis ein Stück Barchent aussetzte. In Murners Schelmenzunft 6 a heißt es:

„wie die von Basel und von Bingen
umb ein barchat willen ringen."

Ein mit augenfälliger realistischer Genauigkeit von H. J. Beham (geb. 1500) angefertigte Zeichnung von einer Dorfkirchweih von 1530

[1]) Hose. [2]) Nicht schön angezogen. [3]) Dieser Barchent bildete für das Knabenrennen den 3. Preis. [4]) Man hielt Rat, wie für das Pferderennen Platz zu schaffen sei. [5]) Jahrbücher der Turnkunst v. J. 1879 S. 155.

zeigt auch die bei ſolchen Feſten gebräuchlichen Volksbeluſtigungen (Abb. 49, S. 195). Es iſt dargeſtellt das Wettrennen, das Wettlaufen der Mägde, das Ringen, das Kegelſchieben, das Schreiten über Schwerter. Dieſe liegen gleichlaufend auf der Erde, den Rücken nach oben gekehrt, der Schreitende balancirt ein Gefäß auf dem Kopfe. Auch iſt noch das Klettern um Preiſe wahrzunehmen. Ein Knabe hat ſchon über die Hälfte die Stange erklommen, an deren Spitze eine runde Platte befeſtigt iſt, auf welcher rundum Fähnchen angebracht ſind, in deren Mitte ein Hahn ſitzt. Jedenfalls bildet derſelbe den Hauptpreis. Gleichzeitig fehlt aber auch auf dem Bilde das bei jenen Feſten mitunterlaufende blutige Raufen der Bauern nicht, wie andererſeits auch der Tanz derſelben zu erſchauen iſt. Ganz ſo, als habe Fiſchart das erwähnte Bild vor Augen gehabt, erzählt er von dem Kirchweihbeſuch ſeines Grandgoſchier: „Er kegelt, sprang vmb die Hosen, jagt vmb den Barchat, dantzt vmb den Hanen, dantzt auff den plosen Schwertern, er klettert die stangen nach den Nesteln, schoss zum ziel, plättelen, spielt ins Zinn, wurff in die Prenten, wurff bengelein nach dem kapaunen.“

Dieſes Werfen, meiſt Hahnenwerfen genannt, wurde auf deutſchen Schieß- und bei Kirchweihfeſten häufig veranſtaltet. Gegen Bezahlung erhielt man eine Anzahl hohler Prügel (Stöcke), um aus einer gewiſſen Entfernung nach einem lebenden Hahne zu werfen, der an einem in den Boden geſchlagenen Pfahl mittelſt eines nicht zu langen Strickes an einem Fuße angebunden war, daß er den Würfen etwas ausweichen konnte. Sieger war, weſſen Wurf endlich das gemarterte Tier tötete.

Ein weiteres, bei ſolchen Feſten beliebtes Wurfſpiel war, einen Handball auf „ein Männl auff ein Rössel“ zu werfen, wie dies die von Kaſp. Lerff's gereimte Beſchreibung des Augsburger Schießens von 1586 angibt. Wer die ausgeſtopfte Puppe, die in Moſt's Beſchreibung des Amberger Schießens von 1596 ein „Türk“ iſt, von dem Rößlein am öfteſten herunter werfen konnte, erhielt eine Gabe. Ebenſo warf man „in Narren,“ d. h. „durchs Maul“ eines einer Scheibe aufgeklebten Geſichtes eines Narren oder eines „wilden Mannes,“ ein Ziel, das jetzt noch in Spielwarenhandlungen feilgeboten wird. Ein „Spiel“ mit Löchern von eins bis zwölf, in deſſen Mitte ein Narr ſtand, „in den“ zu treffen hier nicht zählte, wird in der eben erwähnten Beſchreibung des Schießens von 1586 auch angeführt.[1])

In der gereimten Beſchreibung des großen Armbruſtſchießens zu Nürnberg 1579 wird mitgeteilt:

„Mehr hatten sie unten auf dem Plan
Ir hülzen Pferd, drauff ein ausgefüllten Mann,
Darnach warff man ganz wolgemut
In acht Wurff umb fünf Pfennig gut,
Wer ihn in acht Wurffen umbworffen thatt
Einen silbern pecher hatt.“

[1]) Dr. Waßmannsdorff, Deutſche Turnzeitung v. 1875, S. 297.

Auch bei andern Festen durfte das Spiel nicht fehlen. „Die sogenannten Weid- und Alpstubeten sind Hirtenfeste, die im Appenzeller Lande am Jakobstage noch jetzt unter großem Zulauf der Nachbarn auf den Alpen abgehalten werden. Geiger und Hackbrettschläger locken oft eine Schar von 400 Tänzern an diesem Tage auf Baatersalp... Die Erwachsenen beiderlei Geschlechts nahmen früher hierbei auch eine Reihe von Gesellschaftsspielen vor, die jetzt nur noch im Kinderspiele vorkommen. Darunter gehörte der Ring. Man schloß dabei einen Kreis, eine Person ging um denselben herum und bezeichnete Jemand durch einen Schlag zu ihrer Verfolgung. Nun rannten beide über Stock und Stein, Weid und Wald, unermüdlich suchte der Herausgeforderte den neckenden Ausforderer zu fangen und auf den Ringplatz zurückzuführen. Oder es entfernten sich 2 Personen beiderlei Geschlechts vom Ringe, verabredeten sich heimlich, welches Paar sie zusammenbringen wollten und vereinigten es dann bei ihrer Zurückkunft und so fing man dann aufs Neue an, oder man fuhr so fort, bis Alles gepaart war.“ [1])

Wie schon oben berührt, verbreitete sich das Ballspiel im Ballhause von Frankreich aus auch nach Deutschland. Hierzu wurden auch in einer Anzahl von Städten, vor allem in Residenz- und Universitätsstädten die erforderlichen Gebäulichkeiten nach französischem Muster errichtet. In Jever war unweit des Schlosses ein Ballhaus, in Leipzig entstand das „kurfürstlich privilegirte Ballethaus“ 1624, also mitten im 30-jährigen Kriege und ein zweites 1692. Das in Ingolstadt war besonders groß, und es wird erzählt, daß Gustav Adolph gern mit seinen Offizieren den Ball darin geschlagen hätte, wenn er nur imstande gewesen wäre, die Festung zu nehmen. Das im Jahre 1670 erbaute Ballhaus in Jena war nicht sowohl in Rücksicht der äußern Schönheit, als wegen seiner guten Proportion und innern Einrichtung unter denen in Deutschland eines der vorzüglichsten. Auch in Berlin stand vor 1665 auf dem „Werder“ ein Ballhaus, in welchem die Kavaliere des großen Kurfürsten Friedrich Wilhelm und die vornehmsten Bürgerssöhne „den Ball schlugen.“ Am 3. Juni 1667 wurden diesem Ballhause besondere Gesetze gegeben. Aus den Schatullen-Rechnungen dieses Fürsten ist zu ersehen, daß er von Spielen nur das Ballspiel trieb und hierzu einen eigenen Ballmeister hielt. Allein der ausländische Sport bürgerte sich in Berlin nicht ein; denn schon um 1675 wurde das Ballhaus dem Begründer der kurfürstlichen Marine Raule als Geschenk zur Wohnstätte überwiesen. Wie hier, so war es auch anderwärts. Das Spielen im Ballhause kam allmählig in Vergessenheit. In Mitte des 18. Jahrhunderts scheint es endlich ganz aufgehört zu haben. Vieth gibt in seinem 1794 erschienenen ersten Teile der Encyklopädie der Leibesübungen auf S. 309 an, daß es in Dresden zuweilen noch gespielt werde und daß es daselbst noch einen Ballmeister gebe. Die Häuser wurden andern Zwecken überwiesen, dienten als Wagenremisen, als Raum für Schaustellungen umherziehender Künstler, für Theatervorstellungen, für Tanzbelustigungen. Hervorzuheben ist, daß dieses gesunde

[1]) Rochholz a. a. O. S. 417.

und daher so wertvolle Ballspiel im Ballhause nirgends als ein Volksspiel gegolten hat, dazu war es zu kostspielig. Die Ausgaben, die die Erbauung des Hauses, sowie die Unterhaltung desselben verursachten und der Umstand, daß nur immer 2 bis höchstens 4 den Ball gleichzeitig darin schlagen konnten, läßt dies erklärlich finden. Es konnte nur ein Spiel der Reichen und Vornehmen sein und bleiben. Aber immerhin ist es zu beklagen, daß in diesen Kreisen ein Spiel in Vergessenheit geraten ist, das wegen seiner Vorzüge bis jetzt noch durch kein anderes völligen Ersatz gefunden hat. Gegenüber den allseitigen, den ganzen Körper durcharbeitenden Bewegungen des einstigen Ballschlagens im geräumigen, lustigen Ballhause ist das in jenen Kreisen zur Zeit so beliebte Billardspiel in meist wenig geräumiger und oft mit Zigarrenrauch erfüllter Stube keineswegs als etwas Gleichwertiges zu betrachten. Wenn in der Zeitschrift „Der Turner" vom Jahre 1851, S. 19, in Verbindung mit dem Ballschlagen im Ballhause zu Leipzig erwähnt wird, daß „die hohen Herrschaften" den Ball außerdem auch auf dem Markte schlugen, so steht ohne Zweifel fest, daß es sich in diesem Falle um ein anderes Ballspiel handelte; denn, wie schon dargethan, lag der Schwerpunkt des Ballens im Ballhause in dem geschickten Schlagen des Balles gegen die Wand.

Gleichzeitig mit dem Spiele im Ballhause trieb die reiche und vornehme Welt in Deutschland ein ebenfalls aus Frankreich herübergekommenes Kugelspiel, das Mailspiel. Wie ersteres, so ist auch dieses bedauerlicher Weise völlig in Vergessenheit geraten. Wurde ersteres im Ballhause zumeist bei ungünstigem Wetter gespielt, so führte letzteres hinaus ins Freie und setzte freundliche Tage voraus. Beide Spiele scheinen sich bezüglich des Wetters gegenseitig ergänzt zu haben. Das Mailspiel geschah, wie oben schon erwähnt, im Schatten einer Allee. In einigen Orten Deutschlands zeigen die noch vorhandenen Alleen an, wo seiner Zeit dieses gesunde Bewegungsspiel stattfand, so z. B. beim königlichen Lustschlosse Pillnitz an der Elbe. In Altona heißt eine der schönsten und geradesten Straßen „Palmaille." In der Mitte derselben ist ein von stattlichen Linden eingefaßter dreifacher, gegen 550 *m* langer Laubgang, der mittlere gegen 10 und die beiden äußeren gegen 4 *m* breit. Unter diesen Linden sind seiner Zeit die Freuden des Mailspiels genossen worden. Zu beiden Seiten der Baumreihen haben sich mit der Zeit Häuserreihen erhoben, wodurch sich eine Straße bildete, deren Name noch heute auf den ersten Ursprung hindeutet. Das gleiche Verhältnis soll sich in Utrecht und in London wiederholen. Das Wort Palmaille ist nichts anderes als das ganz verdorbene italienische Ballo und Maglio, d. h. der Ball und der Schlägel, (französisch mail) das Raket, womit er geschlagen wurde. Vieth teilt in seinem 1818 erschienenen dritten Teile seiner Encyklopädie S. 367 mit, was ihm ein Freund über die Pillnitzer Mailbahn berichtete. „Dieselbe besteht aus 2 langen Kastanienalleen, die von Pillnitz anfangen und bei Hosterwitz in einem Bogen zusammenlaufen. Sie sind ungefähr 50 Schritt von einander entfernt und zwischen ihnen ist ein langer Rasenplatz, wo die Zuschauer an der Seite stehen können. In diesen Alleen sind bretterne Schranken 2 Ellen hoch und etwa 8 Schritt voneinander. An denselben sind von 5 zu

5 Schritten senkrechte Striche mit Nummern bezeichnet. Der Boden ist mit schwärzlichem Sande bestreut. Die Kugeln sind von Buchsbaum, etwas größer als die großen Bälle des Billards. Die Schlägel haben einen Kopf von hartem Holze, der an dem Ende mit eisernen Ringen versehen ist, um das Spalten zu verhüten, etwa eine halbe Elle lang und einen Stiel von leichtem Holze, von etwa anderthalb Ellen." Alles weitere ist schon früher auf S. 104 u. ff. erwähnt worden.

Im Mittelalter nahm, wie schon berührt, oft genug die Geistlichkeit an den ritterlichen Übungen und Spielen teil. Sogar bessere Klosterschulen verschmähten die Spiele nicht. In St. Gallen trieben die Klosterschulen zur Erholung: „nach dem Ziele laufen, mit gesalbten Händen ringen, gepanzerte Steine aufeinander zu werfen oder Stockspiele." Viele der angesehendsten Humanisten machen auf den Nutzen der Leibesübungen aufmerksam und treten namentlich auch für die Pflege der Spiele seitens der Schule ein. Geiler von Kaisersberg führt in einer Predigt an: „Es gibt auch Spiele für die Kinder . . . schlachen (den Ball) durch den Ring, Etlich (Spiele sind) für jung gesellen, als ballen schlagen, laufen, die stangstoßen, werffen." Nur 30 Jahre später schreibt Theodidactus: „Den Körper soll die Jugend üben mit Laufen, Springen, Diskuswerfen, Fechten, Ringen, das aber mit Wahl zu treiben ist, weil es oft zum Ernste kommt. Spiele, die fast bei allen Völkern bekannt sind, aber bei unsern Voreltern, den Helvetiern, ganz gebräuchlich und von Nutzen gewesen sind." Gleicher Anschauung ist schon Sadoletus (1538): „Ein gut erzogener Jüngling soll die übrigen zu übertreffen suchen in allen auszeichnenden guten Eigenschaften und so auch in dem, was alle Jünglinge gemeinsam treiben, im Laufen, Springen, Spielen, nämlich in den Spielen, die den Körper üben." Sebaldus Heiden (1556) sagt: „Als Körperübungen sind für Knaben nützlich: Ball im Freien, Laufen, Springen, Fechten, Ringen." Camerarius (1562) läßt einen Schüler der Anstalt erzählen: „Doch werden wir oft bei heiterm Himmel vor das Thor hinaus ins Freie geführt, wo wir ringen und fechten und Ball werfen und wettlaufen." In der Schulordnung der Lateinschule zu Magdeburg aus derselben Zeit heißt es: „Wir wollen nicht, daß Ballspiele, Laufen, Springen, Reifstreiben, Kugelspiel und ähnliche, welche ehrbar sind, verboten sein." Für die Schule zu Gandersheim (1571) galten als Übungen: „Reifstreiben, Ball, Kugeln, Laufen, Scheibenspiel, Springen und ähnliche Spiele." Unter den Körperübungen der Schüler der Akademie zu Straßburg (1587) werden auch genannt: „Werfen der Kugeln, der Steine oder des eisernen Pfahls, besonders aber das Spiel mit dem kleinen Balle." [1]) Leider stellten die Humanisten die Bedingung, daß selbst auch bei den Spielen lateinisch zu sprechen sei, wodurch, wie leicht einzusehen, dem lustigen, unbefangenem Regen und Bewegen auf dem Spielplatze hemmende Fesseln angelegt wurden.

Eine der für die Geschichte der Spiele merkwürdigsten Schriften aus den letzten Zeiten des Mittelalters, ist Fischart's Geschichtsklitterung, meist

[1]) Nach Jselin a. a. O. S. 64 u. ff.

Gargantua genannt. In dieſem zum erſtenmale 1575 erſchienenen ſatiriſchen Romane ſchwingt derſelbe zunächſt ſeine Geißel gegen die damals beliebten Rittergeſchichten. Daher war ſein Held Grandgoſchier natürlich auch ein Ritter in der vollkommenſten Geſtalt und mußte ſich infolgedeſſen alles Ritterſchickliche in der ausführlichſten, ja in übertrieben lächerlicher Weiſe aneignen. Weil nun damals noch die Pflege der Leibesübungen einen Hauptteil der ritterlichen Erziehung ausmachte, ſo durfte dieſem Helden in beſagter Richtung nichts abgehen. Er war daher auch in allen Spielen wohl bewandert und wohl beſchlagen. Schon bei ſeiner Geburt durften allerlei Luſtbarkeiten und Ausgelaſſenheiten nicht fehlen. „Nach dem Mittag... zog die geſellſchafft hauffenweiss.... hinauss vnder die Linden, bei die Weidenbäum, vnnd Wilgenhusch, da dantzten, schupfften, hupfften, lupfften, sprungen, sungen, huncken, reyeten, schreieten, schwangen, rangen, plöchelten, füssklöpffeten, gumplten, plumpeten, rammelten, hammelten, voltirten, Branlirten, gambadirten Cinqpassirten, Capriollirten, gauckelten, redleten, bürtzleten, balleten, jauchtzeten, gigageten, armglocketen, hendruderten, armlaufeten...“ „Dass er kein stündlin vergebens hinricht, wechselten die Studien des Helden Grandgoschier ab mit dem Betriebe von allerlei Leibeskünsten und Spielbelustigungen. Nach „der gehaltenen Lektur fügten sie sich auff das grün Bruch, oder auff die Schweitzermatten, die Reinisch Wisen, vnd die Schwäbisch Au, da spilten sie des Ballens, sprangen der Böck, stiessen der Böck, des Handballens, des vberkreyssschenckens, der Gruhenkinder, des Rucksprungs, des Hänschreckensprungs mit gleichen füssen fürsich, des Jungfranwurffs durch die Bein, der Barr, des Wettlauffs, des einbeinigen Thurniers, der Garnwind, des Brennjagens, der fünff Sprüng der weitest, vnd anders, damit sie eben so weidlich den Leib ühten, als sie znvor das Gemüt vnd die Seel geüht hatten. Vnnd stunden solche Spiel jnen freij, dann sie liessen dauon ab, wann es jnen geful: Vnd hörten gemeinlich auff, wann sie vber den gantzen Leib vor schweiss tropfften, wie ein Badschrepffer, oder sonst ermüdet waren. Darauff trockneten, wischeten vnd riben sie sich sehr wol, zogen frische hemder an, neue kleyder... vnd gingen damit allegemachlich fuss fur fuss zu hauss, zusehen ob der Imbiss fertig sey.

Auf daß der Lehrmeiſter Herrenkundlob ſeinem allſeitig geſchulten Schüler: „von diser strengen sinn vnnd Leibsbemühung zu zeiten eine fristung gebe, gieng er jhm etwann in eim Monat einen schönen Tag auss, an dem sie morgen Früh auffprachen... Den gantzen Tag machten sie des besten dings gut geschirr, als man erdenken mag: rammelten, rolleten, luderten, trancken genug, spileten, sungen, jauchtzeten, kögelten, dantzeten, kälberten sich etwann auff einer schönen grünen Wisen, bürtzelten, suchten Vogelnester, namen Spatzen auss, fingen Wachtelen, triben Federspiel, bestelten ein Lerchenherd, angelten: fingen Frösch, Krebseten, gruben

Schnecken, badeten, fingen Ael, besahen die Binenkörb, hauten Gerten vnd Meyen, machten Weidenflöten vud Holderpfeiffen, stelten den kautzen auff den Kloben, führten einander auff dem Schlitten den Berg auff vnnd ab, vogelten. Vnd übten ein jungen Sperwer."

Als später Grandgoschier ein „Stiffthauss" errichtete und mit allen Herrlichkeiten ausrüstete, da ward des Spielplatzes nicht vergessen. „Bei dem fürfliessenden Bach aber lag der schön Lustgarten, darinn ein hüpscher Labyrint oder Irrgarten. Zwischen den andern zwen Thürmen hielt man das Katzenspiel, vnd den grossen Ballenschlag."

Am Ende seiner tollen Satyre sagt Fischart „Keiu anderer verstand sey vnder den gelesenen verzwickten dunckelen Worten darinn begriffen: Dann eine Beschreibung des Katzenspringenden Ballenspils oder Ballenspiligen Katzensprungs. Danu die Anstiffter zum Spiel seind die so sich Partheien, welches gemeinlich gut Frennd seind. Wann die zwo Schasse vollbracht worden, so seind auss dem Spiel, der so darinn war, vnnd der hinein kompt. Man glaubt dem Ersten, welcher sagt, ob der Ball vber oder vnder die Corden sey gangen. Der Schweiss ist das Wasser so anlaufft. Die geremssten Schnür vnd Netz in den Racketen seind von Hämmel- oder Geyssdärmen gemacht. Die Runde Machina oder das Rund vmbwelbt Gebew ist der Ball, darumb man so vnrhüwig ist. Nach dem Spiel erfrischt man sich vor ein guten Fewer vnnd ziechet frische Hembder an, das ist anstatt viel Badens, gleich wie den Meidlin das dantzen: Auch zecht vund Collacioniert man gern hernach, aber diejenigen mit mehrerm lust, so gewunnen haben. . . ."

Wohl ist der phantastische, bewußt prahlerische Zug der Schilderung über die Leistungen des Helden, selbst das Spiel nicht ausgeschlossen, durchaus nicht zu verkennen, aber immerhin tritt das Bild des Thatsächlichen jener Zeit mit großer Deutlichkeit hervor. Dieserhalb sind auch die Fischart'schen Aufzeichnungen über leibliche Erziehung und hier im besonderen über die damaligen Spiele von Wert. Der Grundzug der Satyre, dem Helden Grandgoschier alles Mögliche beibringen zu lassen, ist weiterhin die Ursache geworden, daß auf uns ein jedenfalls überaus ausführliches Verzeichnis der damals bekannten Spiele und Belustigungen gekommen ist. Weil der Held „allerley Spiel in allerley Wehren vorhatt," deshalb werden alle seine Spiele, die er spielte, genannt. Das Verzeichnis selbst ist ein Durcheinander von Spielbezeichnungen, ohne alle und jede Ordnung. Wie dieselben Fischart in den Sinn gekommen sind, so hat er sie niedergeschrieben. Um daher sich bequem in dem nun folgenden Verzeichnis zurechtfinden zu können, sind die Namen der Spiele alphabetisch geordnet und numerirt worden.

1. Adam hett siben Sön. (Ain jder Vogel inn sein Nest s. Nr. 347. — 2. Alle bösen. — 3. Allemant damour. — 4. Aller heyligen Fass. — 5. All zinck. — 6. Alstreiffen. — 7. A propos. — 8. Auff allen Tischen. — 9. Auff dem Gräss mit gebunden Händen vnd füssen thurnieren, das recht ohr inn die linke Hand, vnd den arm dardurch geschleifft. — 10. Auff den Berg faren. — 11. Auff den Reutterschlag. — 12. Auff der brucken suppere inn glorie. —

13. Auff tellern mit händen gahn. — 14. Auss vnd ein machen die Meydlingern. — 15. Bnlgen vnd Seckel im Arss. — 16. Ballenripotei. — 17. Bauch wider hanch. — 18. Belusteol. — 19. Bierenbaum schütteln. — 20. Billard. — 21. Bille hocket. — 22. Botten. — 23. Bratspisswenden. — 24. Brich den Hafen. — 25. Burkhart mit der Nasen, komm helff mir grasen. — 26. Burri hurrisu. — 27. Cambos. — 28. Chapifon Narrene Kopff. (Chapifon Narrenkopff.) — 29. Cock, Cock ey wil. — 30. Contemonte. — 31. Das A h c reimen. — 32. Das Alefrentzlin greiff ans schwentzlin. — 33. Das Bocken. — 34. Das bottensäcklin, schlotterpäcklin. — 35. Das eisen auss der Ess zihen. (Das Eselin ſ. Nr. 246.) (Das Fuchsstreiffen ſ. Nr. 164.) (Das Gänslin ſ. Nr. 271.) — 36. Das Handwerk ausschreien. — 37. Das Hänlein, hänlein hat gelegt. — 38. Das Pickelspil, (Das Rekockillechen ſ. Nr. 197.) (Das Rindenpfeiflin das Weidenböglin ſ. Nr. 451.) — 39. Da sitz ich fein (dein), da ward ich dein. — 40. Das spill ich auch, ich anch, die Sau ass ein treck, ich auch. — 41. Das tod Thier. — 42. Das Wasserhettlen. (Das Weherspil ſ. Nr. 218.) — 43. Das widerle, wederle. — 44. Das wnnder. — 45. Das Zeisslin, Mäusslin. — (Das zipfel zehezupfen ſ. Nr. 611.) — 46. Das zünglinspitzlin, fritzenschmitzlin. — 47. Da zünd er jr den Rocken an. — 48. Dem Blinden opfferen. (Den Alstreifen ſ. Nr. 6.) — (Den angel mein Frau ſ. Nr. 233.) (Den Birenbaum schütteln ſ. Nr. 19.) (Den Dorn auszihen ſ. Nr. 236.) (Den Engelart ſ. Nr. 158.) (Den Esel zemmen ſ. Nr. 247.) — 49. Den falschen bauren. — 50. Den grindigen Gauch heropffen. — 51. Den Habern seyen. — (Den harnisch fegen ſ. Nr. 291.) — (Den Igel stechen ſ. Nr. 177.) — 52. Den Hund heben. — (Den Käs trucken ſ. Nr. 351.) — 53. Den Katzen strigel. — 54. Den Kessel auff dem Leilach rucken. — 55. Den klos vnd topf werfen. (Den Kram ansslegen ſ. Nr. 366.) (Den Nestel vom Messer hlasen ſ. Nr. 414.) (Den Pratspiss wenden ſ. Nr. 23.) — 56. Den Picarder. — 57. Den Pronnen schöpfen. (Den sack im Wasserzuher ſ. Nr. 199.) (Den sack zucken ſ. Nr. 200.) — 58. Den Schnarcher. (Den schabab ſ. Nr. 469.) (Den stain ausgehen ſ. Nr. 496.) (Den schimmel lass dich wischen ſ. Nr. 473.) — 59. Den Schuch ausstretten. — 60. Den stecken aus dem Leimen stechen. (Den trag den Knaben ſ. Nr. 511.) — 61. Den vberwurff. — 62. Den verkaufften gabelochssen mit Wasser zahln. — 63. Den zweck holen. — 64. Den zwölfften stein. — 65. Der Abereh. — 66. Der Alten Lüller. — 67. Der Baboben. (Der barbedoribus ſ. Nr. 147.) — 68. Der Baur schickt sein Jockel auss. — 69. Der heschorenen Hund. — 70. Der besten gerad. — 71. Der blinden ku. — 72. Der hlinden würffel. — 73. Der Bonen. — 74. Der Brandelle. — 75. Der Braunen schröter. — 76. Der Braut. — 77. Der hreiten vnnd halben Kugel. — 78. Der Condemnade. — 79. Der Contraíeitischen geberden. — 80. Der drey würffel. — 81. Der 31. — 82. Des Engelarts. — 83. Der erst herauss, der letzt drinnen. — 84. Der Fastenbrder. (Der faulen Brucken ſ. Nr. 225.) — 85. Der Feigen von Marsilien. — 86. Der Flüssen. (Der frei karren ſ. Nr. 161.) — 87. Der gabeligen eychen. (Der gegossen Gaul ſ. Nr. 167.) — 88. Der geschrenckten Schenckel. — 89. Der Geyss hüten. — 90. Der Girlande. — 91. Des glücks. — 92. Der Haber im Sack. — 93. Der heilig ist gefunden. — 94. Der Heimlichkeit. — 95. Der Himmel hat sich vmbgelegt. — 96. Der Hofämpter. — 97. Der Hoffarben des scheidens. — 98. Der hupfelrei. — 99. Der kleiner ziehet den grossen. — 100. Der Königin. — 101. Der Krippel vnd Lamen. — 102. Der Krotten. — 103. Der Leibpredig. (Liebpredig.) — 104. Der Lerchen. — 105. Der letzt der ists. — 106. Der letzt ein Schelm. — 107. Der Liebhell. — 108. Der mehesten augen. — 109. Der minsten Angen. — 110. Der Mutter. — 111. Der Muttwilligen Wittfrauen. (Der Nasenkönig Nasart ſ. Nr. 412.) — 112. Der neun Hend. — 113. Der nickenocke. — 114. Der Newe Zeitung beim Bronnen. — 115. Der Palirmül. — 116. Der Peterrade. — 117. Der Pickarome. — 118. Der Planchen. — 119. Der Polderigen tobenden Cantzel. — 120. Der praiten Kugel, halben kugel, kurzen kugel. — 121. Der Rusig Schultheiss aus Morenland. — 122. Der Sau. — 123. Der Schantz. — 124. Der schleckhafften

Katzen. (Der schlüssel ſ. Nr. 201.) — 125. Der schmach vnd raach. — 126. Der schönsten den stein. — 127. Der Senffstempffel. — 128. Der Spindel. — 129. Der Stirnschnallen. — 130. Der Sünden buss. — 131. Der Toden Sau. — 132. Der Tranm. — 133. Der Vnfur. — 134. Der vntreu vnder dem Mäntlin spilen. — 135. Der vnnerständtlichen spraeben. — 136. Der verborgen Kutten. — 137. Der Verzäuberin. — 138. Der weissen Tauben. — 139. Der Widershoden. — 140. Der Wolf hat mir ein Schäflein gestolen, weil ich Käss vnd Brot will bolen. — 141. Der zerfallenen Brucken. — 142. Dess Alters. — 143. Des Andres. — 144. Dess Apts vnnd seiner Brüder? — 145. Dess Artzets. — 146. Dess Bacule. — 147. Des barbedoribns. — 148. Dess Bauren. — 149. Dess beichtens. — 150. Dess Besems. — 151. Dess Bilgramsteurens. — 152. Dess Bischofsstabs. — 153. Des Borers. — 154. Dess bösen das es gut werd. — 155. Des Bräutgams. — 156. Dess Deffendo. — 157. Des deitens on Reden. — 158. Des Engelarts. — 159. Des ernsten Schulmeisters. — 160. Dess Frases. — 161, Des freien Karrens — 162. Des Friden machens. — 163. Des Fuchsses. — 164. Des Fuchsttreiffens. — 165. Dess furtz inn balss. — 166. Des Gauchs. — 167. Dess gegossenen Gauls. — 168. Des glücks. — 169. Dess gesaltzenen arss. — 170. Dess gezäumten schmid Tolins (Colins). — 171. Dess Grolle Gollbammers. — 172. Des grösten betrugs. — 173. Des grübleins. — 174. Des Habern verkauffens. 175. Des Hogerigen Hofmans. — 176. Des hörnlins. — 177. Dess Igelstechens. — 178. Dess Judas. — 179. Dess Kockantins. — 180. Dess Kolbens. — 181. Des Körblin machens. — 182. Dess Kranchs. — 183. Dess kurtzen steckens. — 184. Des Küschwantzes. — 185. Des Legens. — 186. Des Liebrhatens. (Liebrhats.) — 187. Des Mirelimuffle. — 188. Dess Mönchs. — 189. Dess Mörselstein tragens. — 190. Dess Muckenwadels. — 191. Des pimpompens. — 192. Desperat. — 193. Des Plättlins. — 194. Des Premiere. — 195. Des Promonirens inn der Lebr der Lieb. — 196. Des Reissers. — 197. Des Rekockillechen. — 198. Des Roten Ranhen Trecks. — 199. Dess Sacks im Wasserzuber. — 200. Dess Sack zuckens. — 201. Des Schlüssels. — 202. Dess schnauffers. — 203. Des schülins. — 204. Dess Schulmeisters mit der langen Nasen. — 205. Des Schultheissen. — 206. Des Schupletzers. — 207. Des Spitals der Narrn — 208. Des stichgrübels. — 209. Des Täublins. — 210. Dess Teuffels Music. — 211. Dess Todendantzes. — 212. Dess vnuerbottene Kusses. — 213. Des Vntreuen baurens. — 214. Dess Venus Tempels. — 215. Des Verdiensts des Liebkrautzes. — 216. Dess Vogelküssens. — 217. Des Warnens. — 218. Des Weberspils. — 219. Des weitlochs. — 220. Dess Welschen giffts. — 221. Des Wirts. — 222. Dess Wolffschwantzes. — 223. Des Zäumlins. — 224. Des Zirkels. — (Die Abereb ſ. Nr. 65.) (Die Braut ſ. Nr. 76.) (Die Eisen abwerffen ſ. Nr. 243.) — 225. Die faule prucken. — 226. Die faulen Mägd. — 227. Die finger kracben, die Männer wacben. — 228. Die Flob laufft im bemd. — 229. Die Gans gabt anf den Predigstul. — 230. Die grösten Weidsprüch? — 231. Die büpsch als icb. — 232. Die Imen stecben. (Die kolen auffblasen ſ. Nr. 363.) — 233. Disen angel mein Frau. (Die schub pletzen ſ. Nr. 479.) (Die Teller im Kübel abschlagen ſ. Nr. 501.) — 234. Die vnsinnige esconblette. — 235. Dorelot hässlin. — 236. Dorn ausszihes. — 237. Duck dich Hänsslin (häslin) duck dicb. — 238. Du der Hass, Icb der Wind. — 239. Dummel dich gnt Birche. — 240. Durch den Sträl schalmeien. — 241. Ein vnd dreissig. — 242. Ein Ey, zwey halb, vnnd ein balb Ey, wie viel seinds? — 243. Eisen abwerffen. — 244. Es beisst bass. — 245. Es brennt, icb lescb. — 246. Eselin beschlagen. — 247. Esel zemmen. — 248. Es giengen drey Jungfranwen. (Es ist nach darbei, besser auf dem Esel ſ. Nr. 341.) — 249. Es kombt ein Fiscb, es komt ein Vöglein. — 250. Es laufft ein weise manss die maur auff. — 251. Es miet mich. — 252. Ess setzt ein steyn, nimbt ein. — 253. Es wolt ein Jungfraw züchtig sein, nam jhn inn die hand vnd wiss jbn drein etc. — 254. Ein rusigen dib faben. — 255. Faden vmb die bänd in vil gestalt winden. — 256.

Färklin gang du vor. — 257. Fasten auff der Karten. — 258. Faul eiseu. — 259. Faul faudel. — 260. Fessart, Kerhart. — 261. Fickmül. — 262. Fingerschnellen. — 263. Frauenspil. — 264. Frau wöllen wir die Kuff wäschen. — 265. Frösch fangen. — 266. Fudum, die Mor ist im Kessel. — 267. Fünfften stein. — 268. Für den Richter. — 269. Für sich, hinder sich. — 270. Furtz im Bad, ohen anss, nirgend an. — 271. Gänsslin heropffen. — 272. Gäulchen lass dich beschlagen. — 273. Geh Arss, Nemm Arss. — 274. Gesellens. — 275. Gevatter leihet mir euer sack. — 276. Gevattern betten. — 277. Gickel hie, warauff gickelst. — 278. Gobelen. — 279. Gott grüss euch schöne. — 280. Gott verläugnen. — 281. Grad oder vngrad. — 282. Grandmercy. — 283. Greiff jeder seiner Nachbarin den Puls. — 284. Grüss dich hruder Eberhart. — 285. Habergais ziehen. — 286. Hämmerlin himmerlin. — 287. Handwerksmann was gihst du darzu? — 288 Hänlein komm aus dem winckelein. — 289. Hanss hau dich nicht. — 290. Har auff har, katzenhar. — 291. Harnisch fegen. — 292. Härlein zupffen. — 293. Haspeln. — 294. Hänheln. (Hänhlins. Häuhleins.) — 295. Helmlin zihen. — 296. Hellenpart schmiden. 297. Herhei, es ist opfferens zeit. — 298. Hihun. — 299. Hilteckens. — 300. Himlich seitenspil vngelacht. — 301. Hinden rauch, fornen kal. — 302. Hirt sez gais auf. — 303. Hol oder voll. — 304. Höltzin gelächter. — 305. Huhu Eulen. — 306. Hundert eins. — 307. Hupff auff, dupff auff. — 308. Hupff iun Klee. — 309. Hnrnaus. — 310. Hütlin, hütlin durch die hein. — 311. Ich hin König, du hist Knecht. — 312. Ich hleih. Ich tausch. — 313. Ich hring dir ein Vögelin. — 314. Ich eriuner euch. — 315. Ich fang euch on eiu Meyen. — 316. Ich fang euch, wa ich euch find. — 317. Ich fisch in meins Herrn täuch. — 318. Ich gang, ich komm, ich komm, ich gang. — 319. Ich gieng durch ein enges Gässlin, begegnet mir ein schwartz Pfäflin etc. — 320. Ich hafft ich hang. — 321. Ich hang, ich haffte. — 322. Ich legt mein Bauch auf sein Banch etc. (Ich pfez dich on lachen ſ. Nr. 526.) — 323. Ich raht. — 324. Ich rür, ich rür. — 325. Ich setz mich. — 326. Ich vnd mein Knecht tragen ein Harnisch feyl. — 327. Ich vernüg mich. (Ich wüusch das vns haiden nuz ist ſ. Nr. 608.) — 328. Immen wigen. — 329. Im mülchen. — 330. Im Sack ein Repphun das vhrig soll mein Knecht Heintz thnn. — 331. Im sack verbergen. — 332. Im Winter auss, im Sommer an. — 333. In die Brenteu. — 334. In Himmel, ind Höll. — 335. Inn Bernhards Namen. — 336. Inu die höll. — 337. Inn die Würst faren. — 338. Inn kauten, kautenfaul. — 339. Inn was gestalt dir die Wandluug gefallt. — 340. Iss Heuer vil, so jss des meher. — 341. Ist nahe darhei, hass auf den Esel. — 342. Ists Esel oder Edel? — 343. Ist Weichsel reiff. — 344. Jeder hah des Mauls acht. — 345. Jeder seh seiner Nächstin die hand. — 346. Jeder trott (tritt) vnnd tritt. — 347. Jeder Vogel inn sein Nest. — 348. Jungfrauenspil. — 349. Jungfrau küssen. — 350. Kapp komm aus dem Häusscken. — 351. Käss trucken. — 352. Kätzlin mach ein hasentäplin. — 353. Keller vnd Koch, bloss (plos mir) ins loch. — 354. Kinder ausstheilen. — 355. Kläusslin, kom inns häusslin, würff ein däusslin. — 356. Kline musettecken. — 357. Klopff wer da wöll. — 358. Kluckern, schnellkugeln. — 359. Knecht vernims. — 360. Knopff oder spitz. — 361. Kocherspergerdantz. — 362. Kochimhert, wer gewint verlört. — 363. Kohlen auffblasen. — 364. Königs lösen. — 365. Kopf zu Kopf an rechen. — 366. Kram ausslegen. — 367. Kreutz oder plättlin. — 368. Krocketeste, Hackenkopf. — 369. Krockmolle (Krackinolle). — 370. Krumme neun. — 371. Küle, kühele qump nit. — 372. Kuntz hinder dem Ofen. — 373. Laufen oder Noppen. — 374. Lanfen der Barr. — 375. Lausknickel. — 376. Lenss oder Niss. — 377. Liendel lass dir die Juppen hlackeu. — 378. Loch schlagen, suppen zuhaben. — 379. Loch zu Loch. — 380. Löss mir ein frag, die ich dir sag. — 381. Lurtsch. — 382. Malcontant. — 383. Mal das Mörlin. — 384. Malle mort. — 385. Marsch. — 386. Martres. — 387. Matz etampff hinein. — 388. Matz werffs der Metzen zu. — 389. Meidlin lass dir

wol tbun. — 390. Meidlin sind dir die Schnh recht. — 391. Meidlin thn den Laden zu, lass den Ladennagel hangen. — 392. Meiner Muter Magd macht mir mein Muss, mit meiner Muter Mäl. — 393. Mein Man ist ein Gauch, mein Gauch ein (ist ain) Man. — 394. Mein Öcbsslin, mein Öchsslin. — 395. Mein Tocbter ist benrahts zeit. — 396. Mein Vatter fieng ein Fisch wie lang? — 397. Meister bemmerleins nachfabr. — 398. Memminger Vokatzer beckenprot. — 399. Meydlin was hat dir die Kunckel gethan? — 400. Mit Wasser grüssen. — 401. Mit wem hat man gekallt — 402. Mönchsgebett. — 403. Montalant. — 404. Moriscendantz. — 405. Mouschart. — 406. Mummelspielen. — 407. Murr murr nur nicbt. — 408. Nach dem won. — 409. Nacht oder tag. — 410. Nadel on fadem in Hoff tragen. — 411. Naschettechen, Nanettechen, (Nachettechen u. s. w.) — 412. Nasenkönig Nasart. — 413. Nestel aus dem krais Klosstechen. — 414. Nestel vom Messer blasen. — 415. Nennten stein. — 416. Neun vnd hundert. — 417. Non verende. — 418. Nun fab den ball, eh er fall. — 419. Nun geht danon. — 420. Nuss aus dem Ring dopfwerffen. — 421. Nussenspicken. — 422. O bohe dass Habicbnest. — 423. Ochs inn den Veiolen (Veielen). (Ochsslin ſ. Nr. 394.) — 424. Oel ansschlagen. — 425. O mein bertz verschwind. — 426. Opferen. — 427. O sie ist hüpscb. — 428. Par mit dem Dantz. — 429. Passanant, Passefort. — 430. Pfeifft oder ich sucb euch nicbt. — 431. Pfenning aus dem krais topfstecben oder nnsswerfen. — 432. Pfenning im Bnch pletern. — 433. Pfenning vom hlöchlein werffen. — 434. Pferdlin woll bereit. — 435. Picandeau. — 436. Pingres. — 437 a. Pire vollet. — 437 b. Plättelen. — 438. Plinden mäuss. — 439. Plöchlin machen. — 440. Plächlin stellen fällen. — 441. Pick Olyet offte graef. — 442. Poselleich. — 443. Primns secnndus. — 444. Propter S. Franciscnm. — 445. Pumpimperlein pump. — 446. Rädelen. — 447. Rahtet jbr. was stnnd im brieff? — 448. Raht was ist das? — 449. Raht wer hat dicb geschlagen? — 450. Räters. — 451. Raumen. — 452. Rausch. — 453. Rebecca ruck den stul. — 454. Reiben, stosen, stechen, boren. — 455. Rhat der finger. — 456. Ribon, Ribaine. — 457. Rindenpfeiflin, Weidenböglin. — 458. Ritschen. — 459. Ritschen anf den Reutscbuhen. — 460. Ritter durchs gitter. — 461. Röpflins. — 462. Ross machen. (Rösslin lass dicb beschlagen ſ. Nr. 272.) — 463. Rucken oder schneid. — 464. Rnmpele stilt oder der Poppart. — 465. Rümpffen. — 466. Rum vnd stich. — 467. Sanct Kosman ich rüff dich an. — 468. Sautreiben. — 469. Schabab. — 470. Scbacbmatt. — 471. Schachzabel. Wolffs zagel. — 472. Schelmentrager. — 473. Scbimmel lass dich wischen. — 474. Schlägels. — 475. Schleiffen. — 476. Schleimen. — 477. Schücble bergen. — 478. Schnlwinkel. — 479. Schuch pletzen. — 480. Scbwartzer Dorn ist worden weiss. — 481. Secht Muter der Dütten. — 482. Seit jr die Brant von Schmollen, so lacht mir eins. — 483. Seit jhr die Meyd von Roscntbal. — 484. Sequentz. — 485. Sess ess. — 486. Sie thaten all also. — 487. Soll ich, bin ich. — 488. Spitz das mündlin. — 489. Spring auss dem busch. — 490. Stampf ins stro. — 491. Stecken secken. — 492. Stecken stöcken. — 493. Steig, steig auffs (das) leiterlin. — 494. Stein verbergen. — 495. Steur den hanffen. — 496. Steyn aussgeben. — 497. Susa reusslin, flusa fleusslin. — 498. Tafel schiessen. — 499. Taillecop. — 500. Tantz oder pfeiff. — 501. Teller im Kübel abschlagen. — 502. Teller von der stangen schlagen. — 503. Tenebei. — 504. Ticke tack. — 505. Tirelitantine. — 506. Titerint tractro, stampf ins Stro. — 507. Tochter lass die Rosen ligen. — 508. Tölpeltrei. — 509. Toppelen. — 510. Torment. — 511. Trag den Knaben. — 512. Trei Hundert. — 513. Treimal sechs — 514. Trey wünsch auff eim stiel. — 515. Trickretrac. — 516. Triori. — 517. Trotzen trätzlin, wie ein Lätzlin. — 518. Trumpffen. — 519. Vber dass kreissle. — 520. Vber eck ins bein. — 521. Vmb den Barchat jagen. — 522. Vmb den Gänstreck füren. — 523. Vmb schantz. — 524. Vmbschlagen (Vmschlag). — 525. Vmbspännlin. — 526. Vngelacht pfetz ich dich. — 527. Vnser Han der König, der streit ist gewonnen. — 528. Ver-

bergens. — 529. Verbotten mein. — 530. Vergebens machen. — 531. Vier bein zwey bein. — 532. Vier Wachtel im Sack. — 533. Virevoste. — 534. Vögel aussnemmen. — 535. Von Wollen auf die wellen. — 536. Wa geht der Dantz hin Eselmut. — 537. Waich oder trockens. — 538. Wa klebt der Senff. — 539. Wa lauffen die Seck selbs herauss? — 540. Wann ich dirs nenn, vnd du so grosser Narr bist, vnd nicht weist was das ist. — 541. Wann ich mein Hörnlin plas. — 542. Warumb hast dein liebchen lieb? — 543. Warumb seufftzt jhr Nachbar? — 544. Warzu sind lang Nasen gut? — 545. Was für Blumen gebt jhr mir zum krantz? — 546. Was für Blumen zieren sie wol? — 547. Was für zeitung auff der Post? — 548. Was geht auff dem kopff in bach? — 549. Was gibt ein gross Maul guts? — 550. Was ich wünsch, sey dein halb. — 551. Was ist diss, fornen wie ein gabel, in der mitten wie ein Fass, das hinderst wie eim besem? Ku. — 452. Was krüselt sich, was (vnd) mauset sich? — 553. Was rewet dich? — 554. Was sagt man Neues im Bad? — 555. Was schenckst mir inn das hauss? — 556. Was schrieben jhr vns vmbs bett? — 557. Was seind wir? Stockfisch. — 558. Was setzt jr den Gästen auff? — 559. Was stilstu? Thaler, Taler. — 560. Was wer dein gröst begern. — 561. Was wundert euch? — 562. Was wünsch dir (dirs) von deim bulen. — 563. Wa thun all hüpsch Frawen hin? — 564. Wa zn ist stro gut? — 565. Wechsseldantz. — 566. Weiss oder schwartz? — 567. Welches Narrheit war dir lieber? — 568. Welch Kart will verstecken, die kan ich entdecken. — 569. Welchs Bubenstucks rümst dich am meisten. — 570. Welchs sind der Buler gröste thorheiten? — 571. Wem krähet der Han. — 572. Wendeln im bret. — 573. Wer das nicht kan, kan nicht vil. — 574. Wer eins thut, thn anch das ander. — 575. Wer find, der gewinnt. — 576. Wer hat dich geschlagen, ist mir leid für den schaden, ich reche mein vnschuld. — 577. Wer ja vnd Nein sagt. — 578. Wer kan siben Lügen. — 579. Wer kan siben Lügen verschweigen. — 580. Wer kans wissen, wie vil die Magd hat, etc. — 581. Wer poppen schiesst? — 582. Wers hat der red. — 583. Wer was weiss, der sags. — 584. Wessen ist die hand, der finger? — 585. Wickerlin, weckerlein, lanfft vbers Aeckerlein, hat mehr bein, dann meiner Hund kein. — 586. Wickerlin weckerlin, wilt mit mir essen, bring ein Messer. — 587. Widerfüren. — 588. Wie erschien dir vornächten dein Bule? — 589. Wie gibst den Finken? — 590. Wie heissen des Wirts kammern? — 591. Wie reuten die Mönch? — 592. Wie reutst die Sau, dass sie nicht haw (beiss)? — 593. Wie vil dess Krauts vmb ein Heller? — 594. Wie vil schiesest mir auff ein Nestel? — 595. Willhelm lang mir den spiss. — 596. Winckelrut. — 597. Wintertrost. — 598. Wir geben vnd nemmen einander. — 599. Wirten. — 600. Wirt geb vns f. vnd p. — 601. Wisch anff: — 602. Wolauff das walts Gott nider. — 603. Wolff beiss mich nicht. — 604. Wol vnd voll vergeht die Fasten. — 605. Womit dienstu deim bulen? — 606. Womit verdieneten jr den krantz? — 607. Wo schlafft des Wirts Töchterlein. — 608. Wünsch das beyden nutzt. — 609. Zehen pass fünff Sprüng anff ein Fuss. — 610. Zeichen oder vnzeichen. — 611. Zipffelzehezupffen. — 612. Zuck nit mein lib, ist ein billich sach. — 613. Zu den Hunden. — 614. Zull wann ichs triff. — 615. Zum lebendigen vnd toden Richter. (Zum lebendigen Richter.) — 616. Zum ziel schocken. — 617. Zum zwire zum zware, der Vogel ist gefangen. — 618. Zur Trompe. — 619. Zu vnderst des messers. — 620. Zwei gleich gewints.

Eine Anzahl der hier genannten Spiele sind noch heutigen Tags unter gleichen oder doch sehr ähnlichen Namen gekannt und in Gebrauch, so z. B. die unter 1, 68, 144, 358, 363, 409, 430, 449, 463, 528. Nr. 151 soll noch in Schlesien gespielt werden. Bei diesem Spiel muß der Pilger den Pförtner des heil. Grabes erwarten, sonst wird er zum gelobten Lande hinaus geplumpsackt. Dagegen werden viele andere Spielnamen schwer oder

wohl gar nicht zu enträtseln sein, indem mit der Zeit der Sinn der Worte verloren gegangen ist. Weil es jedoch möglich ist, daß hier oder da dieser oder jener Spielname noch verstanden wird, so habe ich das Spielverzeichnis vollständig nach dem von A. Alsleben im Jahre 1891 herausgegebenen synoptischen Abdruck der Fischart'schen Ausgaben hier aufgenommen.

Wie heute noch, so hatte schon damals nicht selten ein und dasselbe Spiel verschiedene Namen, so hatte z. B. „die goldene Brücke bauen," die unter Nr. 12, 95, 225 und 460 angegebenen Namen, das Sautreiben, die unter 266 und 324, das in der Schweiz noch getriebene „Es chnnnt en her mit eim Pantoffel," die unter 155 und 447, „Hühnlein braten," die unter 313, 330 und 477, „Fuchs aus dem Loch," die unter 164, 603 und 609, „den Brummkreisel," die unter 285, 420, 519 und 618, das „Stöckeln," die unter 433 und 439, „Lachen verhalten," die unter 482 und 526, „Blindekuh," die unter 71, 250 und 438, „Herr König, ich diente gern," die unter 36, 287 und 310, „das Platzwechseln," die unter 347 und 453, das Steckenpferdreiten, die unter 434, 458 und 462 angeführten Benennungen. Bei diesen Angaben sind mir die Untersuchungen von Rochholz a. a. O. maßgebend gewesen.

Da man es in jener Zeit mit der Orthographie gar nicht ernst nahm, so ist es gekommen, daß in den verschiedenen Auflagen, die die Gargantua erlebte, ein und dasselbe Spiel nicht immer unter ganz gleicher Bezeichnung wieder erschien. Wo derartige Freiheiten vorliegen, habe ich die eine Schreibweise in Klammern gesetzt und die nebengesetzte Ziffer gibt an, unter welcher der entsprechende andere Spielname zu finden ist.

Offenbar sind nicht alle Namen solche von wirklichen Spielen. Jedenfalls bilden Nr. 253, 319, 322, 391 die Anfänge von Spielliedern und bei Nr. 242, 380, 539, 542, 543, 544 u. a. haben wir es sicher nur mit Scherzfragen zu thun. Bei der Frage unter 551 fügt sogar Fischart selbst die Antwort hinzu, sodann dürften Nr. 40, 83, 318 Auszählreime sein; Nr. 392 ist ein lustiger Satz zu einer neckischen Sprechübung, Nr. 79 bedeutet jedenfalls das Nachahmungsspiel der vorgemachten Geberden, dagegen will Nr. 9 einen lustigen Hinkkampf veranlassen. Weiter verbergen sich unter uns nicht mehr ganz geläufigen Ausdrücken mehrere der Gegenwart sehr bekannte Spiele. Hafen bedeutet Topf und daher ist Nr. 24 Topfschlagen, das Bocken (33) ist das Bockspringen, das Spiel des Grübleins (173) ist das Kugelwerfen oder -rollen in eine kleine Grube, das Plattenwerfen heißt Plättlins (193) Sackhüpfen „des Sackzuckens" (200), der schwarze Mann Spiel „des Todendantzes" (211) das Blumenorakel „Helmlin zihen" (295); mit „Schulwinkel" (Nr. 478) wird das Verstecken gemeint, wobei der Sucher vorher die Augen geschlossen (geblinzt) hat, und Nr. 140 ist nichts anders als das bekannte Spiel „Wolf und Schaf" und wie es auch heißt „Schaf aus! Wolf gesehn!" Nr. 418 ist das Balldätschen, bei welchem die Mädchen ihren Spielball mit flacher Hand immer wieder gegen den Boden schlagen. Wer dies am öftesten kann, ist König. Auch suchen sich 2 Kinder, jedes mit einem Ball und einem Schlagbrettchen ver-

sehen, den Ball gegenseitig zuzuwerfen und zurückzuschlagen. Niebuhr sah dieses Spiel von Kindern am Euphrat spielen. Nr. 303 ist das Spiel „Tag und Nacht." Nr. 494 ist das „Einstreichespiel," bei welchem die Spieler in einer Reihe sitzen mit Ausnahmen von zweien, A und B. A nimmt ein Kieselsteinchen oder ein Hölzchen oder einen Knopf in die Hand und geht vom ersten bis zum letzten und thut, als gebe er jedem das Steinchen. Natürlich kann es nur einer bekommen. Alsdann hat B zu erraten, wer es bekommen hat. Errät er es nicht, dann wird er mit dem Plumpsack von A vertrieben. Errät er es, so gehört der betreffende Spieler dem B, im andern Falle dem A. Haben sich auf solche Weise 2 Parteien gebildet, so suchen sich dieselben über die Spielgrenze zu ziehen, die überwundene muß hierauf Spießruten laufen. Nr. 308 ist das Geisen, Nr. 299 das Knöcheln, Nr. 60 das Pfahlspiel. Die Namen unter 98, 361, 428 beziehen sich höchst wahrscheinlich auf damals bekannte Spieltänze und eine große Anzahl deuten auf das Würfel- und Kartenspiel, so Nr. 64, 80, 108, 109, 267, 278, 415, 484, 509.

Wie schon erwähnt, gab das Zeitalter der Renaissance mit seinen humanistischen Bestrebungen, seinem Zug nach Veredelung und Verfeinerung der Sitten, seiner begeisterten Anlehnung an das Altertum auch den Anstoß zu einer allgemeinen sich bahnbrechenden Berücksichtigung der Pflege der Leibesübungen, wobei auch das Spiel jederzeit gebührende Beachtung fand. Eine ganze Reihe von Gelehrten, Philosophen, Ärzten und Pädagogen wirkten durch Schrift und persönliches Beispiel dafür, daß beim Werke der Erziehung der Jugend auch dem Körper sein Teil werde. So pflegte z. B. der Humanist Longolius († 1522) vor dem Essen selbst mit den kleinen Ball zu spielen. Der Lehrer Rivius in Zwickau teilte die Zeit genau ein für Studien, Ruhe, Körperpflege und Spiele, bei dem Übungen der Schüler war er immer zugegen und nahm auch teil an ihren Spielen und Scherzen. Bekannt ist auch, daß Amos Comenius in seinem Orbis pictus eine Anzahl Spiele zur Darstellung brachte. Aber immerhin waren solche Erscheinungen auf dem Gebiete der Schule vereinzelt. In der Regel lagen die Verhältnisse so, wie sie Agrikola, ein Zeitgenosse Luthers, dem die Leitung einer Schule übertragen werden sollte, beklagt: „Eine Schule gleicht einem Gefängnisse, wo Schläge, Thränen und Geheul ohne Ende sind. Hat etwas einen, seinem Wesen widersprechenden Namen (ludus, Spiel) so ist es die Schule, da es nichts Strengeres und allem Spiel Widerstrebenderes geben kann als sie." Selbstverständlich handelte es sich in jener Zeit nur um Kloster- und städtische Lateinschulen; denn Volksschulen gab es damals noch nicht. Wohl trat Luther mit aller seiner Energie auch für Gründung solcher Schulen ein. Er hatte dabei jedoch nur die einfachsten Verhältnisse, nur den Unterricht in der Religion, im Lesen, Schreiben und Singen im Auge; gleichwohl schätzte er die Leibesübungen sehr hoch und empfahl deren Pflege. An vielen Stellen seiner Schriften hat er das Segensreiche der körperlichen Erholung, des Spielens im Freien oder in weiten großen Räumen, der Bewegung in der freien Natur anerkannt und in weitherziger, weltoffener Weise dargestellt.

„Sein Ruf wurde jedoch bald wieder überhört und in der Schule und der Erziehung herrschte nach wie vor ein Pedantismus und Orbilismus, der für die naturgemäße Entwickelung des jugendlichen Geistes und Körpers weder Sinn noch Gefühl hatte. Ein Glück, daß die Natur auch hier die Mutterpflicht übte und den Knaben, soweit er dem Banne der Schule sich entziehen vermochte, hinaustrieb und im freien, wenn gleich oft heimlichen Tummeln und Spielen die ausgestandenen Mühsale des Schuldespotismus für einen Augenblick vergessen ließ.“ [1])

Das ungezwungene fröhliche Treiben des deutschen Volkes, was einen so charakteristischen Zug des deutschen Mittelalters bildet, fand zum Teil seine Begründung in äußeren zufriedenstellenden, ja behäbigen und wohlhabenden Verhältnissen. Der Handel blühte unter dem mächtigen Schutze der aufstrebenden Hansa. Die Gewerbe gediehen, Augsburger und besonders Nürnberger Fabrikate waren auf der ganzen damals bekannten Erde berühmt und gesucht. Selbst französische Fürsten und Könige verschmähten es nicht, ihre Prachtgewänder in Deutschland fertigen zu lassen. Der freie Bauer fand hinreichenden Gewinn in seinem Ackerbau und seiner Viehzucht und ließ es sich nicht nehmen, auch Wehr und Waffe zu tragen. Das Städteleben war überall in bester Entfaltung. Da, wie ein thränenschweres, jammerbringendes Leichentuch, fiel auf solche erfreuliche Verhältnisse das Elend des dreißigjährigen Krieges. In dieser entsetzlich langen Zeit waren Plünderungen und Räubereien, welche die Heere mit ihrem beutelustigen Troß verübten, des Tages Greuel. „Nicht die Fahne, auf die man freilich schwur, hielt diese Banden zusammen, sondern nur der Wunsch auf Beute. Darum trat man ohne Bedenken von einer Partei zur andern über. Nach verlorenen Schlachten liefen die Soldaten massenhaft davon, um auf eigene Faust zu rauben und zu stehlen. Die, welche unter der Fahne standen, unterschieden sich von jenen nur dadurch, daß sie, vom General bis zum gemeinen Reiter herab systematisch und methodisch die Aussaugung der überfallenen Gebiete vornahmen. Wo die Soldaten verheerend durchzogen, ließen sie eine verzweifelnde Bevölkerung zurück, die schon aus Not sich gleichfalls auf Diebstahl und Raub verlegte. . . . Eine ungeheuere Entvölkerung Deutschlands führte der entsetzliche Krieg herbei. Was der Krieg nicht unmittelbar verzehrte, rafften Seuchen, Mangel und Obdachlosigkeit dahin. Man nimmt an, daß die Bevölkerung Deutschlands in den Kriegsjahren von 17 auf 4 Millionen zusammengeschmolzen ist. Dem Verlust an Menschenleben entsprach der Verlust an Häusern und Heimstätten. Viele Dörfer sind nie wieder aus der Asche erstanden. Viele Städte und Städtchen haben erst im 19. Jahrhundert die Einwohnerzahl wieder erreicht, die sie vor dem Kriege besaßen. Die Viehzucht war nahezu vernichtet. Wo man die Thatsachen feststellen kann, ergibt sich das grausenhafte Resultat, daß über 80% an Pferden, Kühen und Ziegen eingegangen war; die Schafe waren aber an allen Orten sämtlich vernichtet. Für solche Gegenden sind dann freilich 2 Jahrhunderte kaum

[1]) Klumpp a. a. O.

hinreichend gewesen, um den früheren Wohlstand auch nur annähernd wieder zu erlangen.“ [1]) Daß solches namenlose Elend die Heiterkeit und Fröhlichkeit des deutschen Volkes knickte und vernichtete, war eine unausbleibliche Folge. Mord- und Brandgeruch, Trümmer und Schutthaufen, Sorge und Not, Trübsal und Jammer verjagen des Volkes Freuden, seine Lust am Spiel, veröden und verwüsten die Stätten seiner Lustbarkeiten. Nur ganz vereinzelt hie und da, meist auch nur in abgelegenen Gegenden, die von dem Greuel des Krieges verschont geblieben waren, erhielt sich die alte deutsche Fröhlichkeit mit ihren landesüblichen Spielen. Noch im 17. und 18. Jahrhundert war das Ritterspiel noch ein Spiel für Erwachsene, das im Frühling und Herbst auf den sogenannten Alp- und Weidstubeten, d. h. Hirtenfesten, auf eigens hierfür geltenden Sennplätzen abgehalten wurden. Hierbei bildeten die Spieler einer Ortschaft einen Haufen und die der andern einen andern und stellten sich in einer Entfernung von 500 Schritten auf. Dann trat einer des ersten Haufens hervor und forderte einen des zweiten mit den Worten: „Ritter, Ritter, der Hauptmann kommt“ zum Wettrennen heraus. Der 2. suchte nun des erstern Ziel zu erreichen, währenddem wieder andere Herausforderungen geschahen, bis sich beide Haufen in vollem Laufe befanden. Wer nun während des Laufens vom andern erreicht, ergriffen und festgehalten wurde, der war Gefangener und mußte sich am Ziele seiner Gegner auf die Erde setzen, und so ging es fort, bis alles stehend oder sitzend bei den Zielen versammelt war. Die Mehrheit der unerreicht am Ziele angelangten entschied den Sieg. Über diese Volksspiele berichtet die Chronik: Anno 1725 sind auch die, aus dem Heidenthum herstammende, sogenannte Weid- und Alpstubeten, da sich das junge Volk gleichwie in alten olympischen Spielen im Laufen und Ringen übte, abgestellt und bei 2 Pfund Pfennig verboten worden. [2]) Das Steinstoßen, das in früheren Jahrhunderten in Deutschland ein allgemein verbreitetes Wettspiel war, hat sich lediglich als beliebtes Spiel der Älpler bis auf unsere Tage herübergerettet. Jetzt gehört es zu den volkstümlichen Übungen des Turnplatzes und hat schon wiederholt auf Vereins-, Gau-, Kreis- und deutschen Turnfesten als Wettübung gedient.

Zu solchen heillosen, jammervollen, deutsche Art und deutsches Wesen arg zerrüttenden Verhältnissen griff außerdem bald nach dem Kriege, „über den Rhein herüber die zierliche Aftersitte unserer westlichen Nachbarn auch in unsere Erziehung herein und der Knabe erschien jetzt in Puder und Haarbeutel, das Mädchen im Reifrock und der Frisur. Wie hätte die arme Jugend da an etwas so Rohes und Unschickliches, wie lustiges Spielen und Tummeln, auch nur denken dürfen?“ [3]) Erst den Bemühungen der Philanthropen gelang es, mit Erfolg gegen die herrschende Unnatur beim Werke der Erziehung aufzutreten. „Durch sie wurde der Körper mit all' seinen Bedürfnissen wieder in seine alten, so lange verkannten und versäumten Rechte eingesetzt und ein frisches, fröhliches Regen und Bewegen der Jugend wieder als natürlich und notwendig betrachtet und so erschien denn auch das jugendliche Spiel von selbst

[1]) L. Stacke, Deutsche Geschichte II. S. 288. [2]) Rochholz a. a. O. S. 416. [3]) Klumpp a. a. O.

wieder in dem Kreiſe der Erziehung.“ [1]) Vor allem iſt es J. C. F. Guts-Muths, der die hohe Bedeutung des fröhlichen, naturgemäßen Jugendſpiels erkannte und alles that, was der Beförderung desſelben dienlich ſein konnte. Dieſem Streben entquoll das verdienſtvolle Werk: „Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geiſtes.“ Es erſchien zum erſtenmale i. J. 1796. Schon bei der Herausgabe ſeiner „Gymnaſtik für die Jugend“ 1793 hatte er ſich vorgenommen, auch eine Beſchreibung der „beſten, zweckmäßigſten freien Spiele der Jugend zu geben. Aber die Herausgabe verzögerte ſich, weil er, wie Guts-Muths ſelbſt geſteht, „die Schwierigkeiten, die mit der Ausarbeitung einer möglichſt vollſtändigen Sammlung ſolcher Spiele verbunden ſind, noch nicht kannte.“ Und welche Mühe ihm das Werk gemacht hat, gibt er mit folgenden Worten kund: „Die Spiele mußten in vielen Gegenden von Europa aufgeſucht, zu eigen gemacht, in den Kreis der Jugend gebracht, da beobachtet, ja ſelbſt mitgeſpielt ſein, ehe man die Feder zur Beſchreibung ergreifen konnte und durfte. Karten und Würfel findet man überall, Bewegungsſpiele faſt nirgends beſchrieben. Ich habe jenen ziemlich mühſamen Weg zurückgelegt, eine Menge von mehr als hundert Spielen aus Deutſchland, der Schweiz, Italien, England, Schottland, auch aus dem alten Griechenlande in das Buch zuſammengebracht, ſo daß jeder darnach die Spiele praktiſch anſtellen kann.“ Durch ſolchen Fleiß haben wir eine ſo wertvolle Sammlung über Spiele erhalten, daß uns deshalb alle andern Völker beneiden können, da ihnen allen ein derartiges erſchöpfendes Werk über ihre Nationalſpiele fehlt.

Noch in demſelben Jahre (1796) ſah ſich Guts-Muths ſchon genötigt eine zweite Auflage zu veranlaſſen und 1802 erſchien die dritte. Nach des Verfaſſers Tode beſorgte F. W. Klumpp, Oberſtudienrat in Württemberg, i. J. 1845 die 4. Auflage. Neuerdings that dies O. Schettler mit der 5—7. Auflage. Die weiterhin bekannt gewordenen Spiele fanden dabei in der Sammlung ihre Aufnahme, ſo daß dieſelbe als die reichhaltigſte und vollſtändigſte zu gelten hat.

Welchen hohen Wert der Turnvater Jahn den Spielen beimaß, iſt ſchon dargelegt worden. Von gleichen Anſchauungen waren ſeine Mitarbeiter Eiſelen, Dürre, Maßmann u. ſ. w. erfüllt. Adolf Spieß, der Begründer des deutſchen Schulturnens, erblickte ebenfalls im Bewegungsſpiele eine notwendige Ergänzung der turneriſchen Ausbildung der Jugend. Durch Wort und That hat er ſolcher Anſchauung deutlichen Ausdruck gegeben. Kurz, jeder Erzieher, der in der harmoniſchen Ausbildung des Körpers und Geiſtes das Endziel der Menſchenbildung erkennt, hat auch niemals überſehen, welche wertvolle Stellung hierbei dem Bewegungsſpiele zuzuweiſen iſt. Daher finden ſich auch in allen maßgebenden turndidaktiſchen Lehrbüchern die erforderlichen Darlegungen über das Bewegungsſpiel. Spielgeräte wie Ball, Reifen, Schwung- und Ziehſeil haben zu jeder Zeit zu den notwendigen Ausrüſtungsgegenſtänden eines Turnplatzes, einer Turnhalle gehört. Wo der Schul-

[1]) Klump a. a. O.

turnunterricht nur irgendwie den Anforderungen der Zeit entsprechen wollte, da suchte man von allem Anfange an, auch Gelegenheit zu finden, dem Spiele entsprechende Berücksichtigung angedeihen zu lassen. Und in den Schulanstalten, in denen ein aufsteigendes Klassenturnen eingeführt ist, wird man es wohl kaum unterlassen haben, auch die verschiedenen Spiele auf die einzelnen Klassen in entsprechender Weise zu verteilen. Desgleichen waren von jeher eine Anzahl Turnspiele auf den Vereinsturnplätzen beliebte Erholungs- und Belustigungsmittel. Die bis zu Ende des Mittelalters in Deutschland namentlich bei Volksfesten überall beliebten Volkswettspiele im Laufen, Springen, Werfen, Stemmen und Ringen wurden durch die Turnvereine der Vergessenheit entzogen und haben bisher auf allen großen deutschen Turnfesten einen wesentlichen Teil der Festordnung gebildet. In der zur Zeit geltenden Festturnordnung für die deutsche Turnerschaft ist für jeden der Festtage auch eine Zeit für Spiele in Aussicht genommen. Ja, es ist den Vereinen und Gauen bei ihren Einzelverführungen unbenommen, statt turnerischer Übungen, Spiele zu zeigen. Auf dem letzten deutschen Turnfeste in München i. J. 1889 hatten auch eine nennenswerte Anzahl Vereine aus Altenburg, Berlin, Bonn, Breslau, Göttingen, Leipzig, gr. Lichtenfeld, München, der Gau der nördlichen Oberlausitz, Nürnberg, Stettin, Stuttgart sich für Abhaltung von Turnspielen gemeldet und war ihnen auch eine bestimmte Spielzeit, jeden Festtag abends von 7—8 Uhr zugewiesen worden. Es sollten hierbei vorkommen: Barrlauf, Cricket, Diskuswerfen, Dreischlag, Freiball, Fußball, Kreisball, Sauball, Schlagball, Schleuderball, Reiterball, ringender Kreis, Wanderball. Leider konnte infolge der Mißgunst der Witterung manches frohe Spiel nicht vorgeführt werden, was andernfalls zum Ergötzen der Spielenden, zur Freude der Zuschauer und zur Erhöhung der ganzen Feststimmung, das Seine reichlich beigetragen haben würde. „Und wie herrlich," heißt es im amtlichen Berichte über diesen Teil des Festes, „hätten sich die Lebenslust und Lebensfrische unserer Turner zeigen können, wenn bei günstigem Wetter nach heißer Turnarbeit noch in später Abendstunde den weiten Turnplan der Jubel der Spielenden erfüllt hätte und der sinkende Tag bei Turnerfrohlocken zu Rüste gegangen wäre."

In Gemäßheit dieser in Turnkreisen geltenden Anschauungen über Spiele wurde schon auf der deutschen Turnlehrerversammlung zu Salzburg im Jahre 1874 unter allseitiger Zustimmung der Beschluß herbeigeführt: „Im Anschluß an die seither als Minimum bei öffentlichen Schulen eingerichteten zwei wöchentlichen Turnstunden ist noch ein dritter Zeitraum zu ermitteln, in welchem den Turnschülern das Turnen in der Form des freien Spiels der Jugend wie des Volkes näher gebracht wird." Leider hat man bis zur Stunde von diesem Beschlusse irgendwelchen Erfolg nicht wahrnehmen können. Weder im Parlamente, noch in den einzelnen Landtagen fand sich ein Abgeordneter, der sich für diesen Beschluß erwärmte, auch fand sich keine Regierung, die dieser Angelegenheit in wohlmeinender Weise nahe trat. Selbst unter den leitenden Persönlichkeiten der Schulen fühlte sich niemand berufen, die Turnlehrer in ihren Bestrebungen zu Gunsten der Spiele zu

unterstützen. Vielmehr ist es Thatsache, daß sich dieselben nur zu oft durch die sonderbaren und verschrobenen Ansichten im Alter vorgerückter Schulleiter gehemmt fühlen mußten, indem letztere nicht selten das Spiel als etwas auf die Straße und nicht zum Turnen Gehöriges ansahen, hin und wieder auch glaubten, der Turnlehrer suche sich die Turnstunde bequem zu machen, wenn er ein Spiel anordne. Andererseits ist nicht in Abrede zu stellen, daß das unentwegte Eintreten für das Spiel und die fortgesetzten Anleitungen der Jugend zum Spielen seitens der Turnlehrer nicht ganz ohne Erfolge blieben. Die Schüler und Schülerinnen verpflanzten ihre liebgewonnenen Spiele vom Turnplatze auf die Gasse und freien Plätze der Dörfer und Städte. Dadurch wurden viele Kinder, die keinen Turnunterricht genossen, zum Mitspielen angeregt und damit zugleich die Spiellust bei der Jugend im allgemeinen befördert. Durch den öftern Anblick fröhlicher Kinder beim geregelten Spiele wurde mit der Zeit bei Eltern und andern Erwachsenen eine bessere Wertschätzung der Spiele herbeigeführt. Auch traten allmählich ehemalige Jugendturner in das für die öffentlichen Fragen maßgebende Alter ein und konnten aus ihrer Erfahrung heraus ihren Zeitgenossen verkünden, welcher Reiz und Genuß, welcher Gewinn für Körper und Geist zugleich den Bewegungsspielen innewohnt. Diesem Umstande ist es auch zu danken, daß ein entscheidendes Wort von sehr hoher Stelle für das Jugendspiel sich vernehmen ließ.

Am 27. Oktober 1882 erschien vom Unterrichtsminister von Goßler in Preußen der Erlaß, betreffend die Beschaffung von Turnplätzen zur Förderung des Turnens im Freien und zur Belebung der Turnspiele, der alle mit großer Freude erfüllte, denen neben der Geistesbildung auch die leibliche Erziehung von gleicher Wichtigkeit ist. Dieser Erlaß hat vor allem eine Wendung in der Beurteilung des Jugendspiels herbeigeführt. Bezüglich desselben heißt es nämlich: „Ein größeres Gewicht muß aber noch darauf gelegt werden, . . . daß mit dem Turnplatz eine Stätte gewonnen wird, wo sich die Jugend im Spiel ihrer Freiheit freuen kann und dieselbe, nur gehalten durch Gesetz und Regel des Spiels, auch gebrauchen lernt. Es ist von hoher erziehlicher Bedeutung, daß dieses Stück jugendlichen Lebens, die Freude früherer Geschlechter, in der Gegenwart wieder aufblühe und der Zukunft erhalten bleibe. Öfter und in freierer Weise, als es beim Schulturnen in geschlossenen Räumen möglich ist, muß der Jugend Gelegenheit gegeben werden, Kraft und Geschicklichkeit zu bethätigen und sich des Kampfes zu freuen, der mit jedem rechten Spiel verbunden ist. Es gibt schwerlich ein Mittel, welches wie dieses imstande ist, die geistige Ermüdung zu beheben, Leib und Seele zu erfrischen und zu neuer Arbeit fähig und freudig zu machen. Es bewahrt vor unnatürlicher Frühreife und blasirtem Wesen, und wo diese beklagenswerten Erscheinungen bereits Platz gegriffen, arbeitet es mit Erfolg an der Besserung eines ungesund gewordenen Jugendlebens. Das Spiel wahrt der Jugend über das Kindesalter hinaus Unbefangenheit und Frohsinn, die ihr so wohl anstehen, lehrt und übt Gemeinsinn, weckt und stärkt die Freude am thatkräftigen Leben und die volle Hingabe an gemeinsam gestellte Aufgaben und Ziele."

Wohl enthalten dieſe Goßlerſchen Worte nicht einen einzigen Gedanken, der nicht ſchon früher anderwärts zum Ausdruck gekommen wäre. Und dennoch zündeten ſeine Worte und brachten zu Gunſten des Spiels eine tiefgehende und nachhaltende Bewegung hervor. Denn noch niemals war an ſo hoher Stelle in ſo warmer und ſo wahrer Weiſe das Wort für das Spiel ergriffen worden. Großer Jubel herrſchte darob in den Kreiſen der Turner. Auf einmal wurde offen kund, daß ihre Beſtrebungen und Ideale bis in die höchſten Kreiſe unverhüllte Anerkennung und thatkräftige Parteinahme gefunden hatten. Kein Wunder daher, daß die Turner allerwärts an ihrem Teile der Verwirklichung der Goßler'ſchen Ideen allen erdenklichen Vorſchub leiſteten, indem ſie für deren weiteſte Verbreitung ſorgten, ſie gemäß ihres hohen Wertes öffentlich beſprachen und namentlich auch für Errichtung öffentlicher Spielplätze eintraten und auf Gründung von Geſellſchaften zur Beförderung des Jugendſpiels bedacht waren. Thatſächliche Erfolge wurden bald aus den Städten Berlin, Bonn, Chemnitz, Dresden, Leipzig, Salzburg u. a. vernommen.

Andererſeits begann plötzlich auch eine Bewegung, eine Parteinahme in gewiſſen, der Schule und ihrer Erziehung naheſtehenden Kreiſen für das Spiel, die ſich bisher um dasſelbe wenig oder gar nicht bekümmert hatten. Wie mit einem Schlage war man auf einmal hier von der Wichtigkeit und Notwendigkeit des Spiels völlig überzeugt. Spielbücher erſchienen in großer Maſſe wie nach einer warmen Maiennacht auf dem Spargelbeete die Spargelköpfe. Man glaubte ſogar, ſich dahin ausſprechen zu ſollen, als ob nach dieſer Richtung hin bisher alles verſäumt worden wäre, und doch waren meiſt dieſe neuen literariſchen Erſcheinungen nur ein mehr oder weniger glücklicher Auszug aus dem ſchon erwähnten Spielbuche des Erz- und Großvaters des deutſchen Schulturnens GutsMuths. Allerdings verſäumte man in vielen Fällen, trotz der wörtlichen Übereinſtimmung, anzugeben, aus welcher Quelle man ſein Wiſſen geſchöpft hatte. Jetzt wußte man auch auf einmal, daß das Spiel in die Schule gehöre. Rektoren, Profeſſoren, Direktoren, Oberlehrer von Gymnaſien, Realgymnaſien, Realſchulen u. dgl. fanden nun auch, daß es ihrer Würde wohl anſtehe, wenn ſie auch der körperlichen Ausbildung ihrer Zöglinge eingehende Beachtung ſchenkten. Ja hie und da gingen ſogar Leiter ſolcher Schulen mit ihren Schülern hinaus auf freie Flur, um mit ihnen ſich im Spiele zu erfreuen und zu erholen. Was bisher alles Streben und aller Fleiß der Turnlehrer bei ihrer ſtillen Arbeit nicht fertig bringen konnten, war im Handumdrehen erreicht. Mit aufrichtiger Freude wären ſicher von allen Seiten ſolche erfolgreiche Beſtrebungen begrüßt worden, wenn ſich denſelben nicht hie und da in auffälliger Weiſe ein herber Beigeſchmack hinzugeſellt hätte. Man that nämlich mitunter ſo, als handele es ſich um etwas ganz Nagelneues, um etwas, was eigentlich die Turnlehrer bei richtiger Erfaſſung ihrer Aufgabe längſt hätten entdecken ſollen. Ja man ging noch weiter und ſuchte glauben zu machen, daß der Turnunterricht bei ſeinem jetzigen methodiſchen Aufbaue gar nicht für die erholungsbedürftigen Schüler paſſe, daß vielmehr das Spiel mit ſeiner größeren Freiheit ein viel ge-

eigneteres Ausgleichmittel sei. Man behauptete daher frisch weg, das Spiel könne sogar das Turnen mehr als ersetzen, und deshalb erklang selbst der Ruf: „Nur das Spiel kann unsere Jugend retten, weg mit dem Turnen aus der Schule!“ Diese Superweisheit hat sogar schon als Frucht gezeitigt, daß an einigen österreichischen Schulen nicht mehr geturnt, sondern ausschließlich gespielt wird. Bei solchem Eifer übersah man vielfach auch das naheliegende Gute und schweifte ohne Not in die Ferne.

Seit Menschengedenken ist in England in allen Schichten, selbst in den höchsten das Spiel nie ganz in Vergessenheit geraten. Gewisse Spiele sind geradezu eine englische Eigentümlichkeit geworden. Diese längst bekannte Thatsache genügte jedoch vielfach, ohne weiters den englischen Spielen den Vorzug vor den deutschen zu geben und die Einführung der ersteren mit allen Mitteln zu betreiben. Denn, so schloß man, wenn die englischen Spiele selbst das zum Phlegma geneigte englische Volk zum fleißigen Spielen bewegen, so muß das Wesen dieser Spiele von ganz besonderer Güte sein. Es muß daher deren Einführung in Deutschland bei dem immerhin mehr beweglichen deutschen Volke sofort einen Umsturz in den bislang unbefriedigenden Spielverhältnissen herbeiführen. Bis zur Stunde ist jedoch ein solcher, trotz der jahrelangen Bemühungen der Neuerer, ausgeblieben. Was dem einen Volke frommt und seinem Nationalcharakter entspricht, will nur zu oft einem andern nicht behagen. Selbst bei den Spielen sind liebgewonnene Sitten, überlieferte Gebräuche, eingebürgerter Geschmack, vorhandene Einrichtungen von ausschlaggebender Bedeutung. So haftet allen den hier in Frage gestellten englischen Spielen die mehr oder weniger hervortretende Eigenschaft des Sportsmäßigen an. Es wird von dem einzelnen Spieler verlangt, daß er sich an der ihm zugewiesenen Stelle nur in ganz bestimmter Richtuug thätig zeige, was ihn zu einer gewissen Einseitigkeit und Einförmigkeit nötigt. Dieses Verhältnis beim Spiel sagt dem Engländer ebenso zu, wie er weiterhin die ausgesprochene Neigung hat, im einzelnen, wie z. B. im Gewichtstemmen oder Gewichtheben, im Laufen oder Springen, sich Außerordentliches anzueignen. Dem gegenüber steht in ganz ausgesprochener Weise der deutsche Sinn zur Allseitigkeit und Gleichmäßigkeit. Es ist daher zu bezweifeln, daß die englischen Spiele den deutschen den Rang ablaufen werden. Vielmehr ist vorauszusehen, daß diese über Nacht hochgeschossene Liebhaberei auch wieder vergehen wird. Jedoch ist im Interesse unserer Jugend dringend zu wünschen, daß die durch die gekennzeichnete Bewegung angefrischte Lust und Freude an Bewegungsspielen bei jung und alt in Deutschland nachhalten möge. Es ist dann für die Zukunft umsomehr zu erhoffen, daß unsere mindestens ebenso wertvollen und dem Volkscharakter mehr zusagenden deutschen Spiele die ihnen gebührende Würdigung allerwärts erlangen werden.

Von großer Bedeutung für die weitere Entwickelung der Spielfrage ist die im Jahre 1891 erfolgte Gründung eines Central-Ausschusses zur Förderung der Jugend- und Volksspiele in Deutschland. Der für gemeinnützige Unternehmungen warm begeisterte und weithin gekannte preußische Landtags-Abgeordnete von Schenkendorff in Görlitz gab hierzu die

Anregung. Eine große Anzahl Männer in hoher Stellung, von hervorragender Bedeutung und erfolgreicher Wirksamkeit folgten seinem Rufe. Als Ziel gilt dem Ausschuß „die Bestrebungen der Landes- und Ortsschulbehörden, das Jugendspiel in den Knaben- und Mädchenschulen allgemein zu einem Erziehungsgegenstande zu gestalten, dadurch zu unterstützen, daß sie das Interesse und das Verständnis für dasselbe weiter im deutschen Volke wachrufen, daß sie den Schulbehörden auf Grund von Erfahrungen bestimmte Vorschläge zur Einführung der Spiele unterbreiten und daß sie besondere Einrichtungen treffen, welche die Ausbreitung der Jugendspiele auch unmittelbar fördern." Er will ferner anstreben, „das Spiel für die Erwachsenen allmählich zu einer Volkssitte heranzubilden und endlich will er auch die dem Spiele verwandten Leibesübungen, wie Wanderfahrten und Eislauf, in den Kreis seiner Thätigkeit ziehen." Daher soll sich die Wirksamkeit genannten Ausschusses auf folgende Punkte erstrecken: „Anregung bei den deutschen Städten zur Schaffung von Spielplätzen und zur Förderung der Jugend- und Volksspiele, sowie der bezeichneten verwandten Leibesübungen; Aufforderung zur Bildung besonderer Ortsvereine zur Förderung dieser Zwecke; Anregung bei den bereits vorhandenen Turn- und ähnlichen Vereinen zur Aufnahme, beziehungsweise erweiterten Pflege des Spiels für Erwachsene; Abhalten von kostenfreien Vorträgen in allen Landesteilen durch geeignete Persönlichkeiten für den Fall, daß ein wirkliches Interesse für das Spiel am Orte vorhanden ist; Auskunftserteilung und kostenfreie Überlassung von kurz gefaßten Drucksachen, die den einzelnen, der die Spiele am Orte aufnehmen will, im allgemeinen unterrichten und auf die weiteren Belehrungsquellen hinweisen. Einrichtung von Kursen zur Ausbildung von Lehrern im Spiel unter Anlehnung an geeignete Anstalten und Vereine; Aufforderung an die deutschen Städte und Schulanstalten zur jährlichen regelmäßigen Mitteilung über den Fortgang der bezüglichen Einrichtungen am Orte, und auf Grund dieser Mitteilungen regelmäßige Veröffentlichungen über den Stand der Einrichtungen für Jugend- und Volksspiele; Ermittlung des Standes der gleichen Bestrebungen im Auslande, sowie endlich eine publizistische Thätigkeit in der Presse, wie in besonderen Schriften." [1])

Schon vor Begründung des genannten Centralausschusses sind in mehreren Städten für die Jugend große öffentliche Spielplätze angelegt worden. So z. B. richtete man in Berlin schon 1868 zwei Plätze für öffentliche Spiele ein, zu welchen später noch drei andere kamen, in Dresden ist ein solcher seit 1884, in Görlitz seit 1883 vorhanden. Zur Zeit gibt es dort außer dem großen Turnplatze noch zwei öffentliche, $59^1/_2$ a und sogar 252 a große Spielplätze. In Chemnitz übergab man am 16. Juni 1889 einen gegen 30.000 *qm* umfassenden öffentlichen Spiel- und Festplatz dem gemeinnützigen Gebrauche. Aber solches Vorgehen blieb immer nur ein vereinzeltes. Es war daher die Gründung genannten Ausschusses etwas Zeitgemäßes. Nunmehr steht zur erhoffen, daß das zielbewußte Vorgehen einer Vereinigung spielbegeisterte

[1]) Über Jugend- und Volksspiel v. J. 1892, S. 109.

Männer nicht ohne günstige Erfolge bleiben wird; denn eine Verlangsamung oder wohl gar eine Versumpfung der weiteren Entwickelung der Spielangelegenheit ist bei solcher Organisation ausgeschlossen. Schon jetzt ist ein erfreulicher Fortschritt wahrnehmbar; denn eine nennenswerte Zahl von Städten hat neuerdings eine größere Aufmerksamkeit dem Jugendspiel gewidmet, so namentlich durch Errichtung großer, wohlausgerüsteter öffentlicher Spielplätze. Ganze Schulabteilungen wurden auf diese Plätze zum fröhlichen Spiel geführt, verständnisvolle Überwachung derselben ist angeordnet, selbst in den Ferien wird dafür Sorge getragen, daß das Spiel seinen Fortgang nehmen kann. Dort, wo das Lehrerpersonal mit den Jugendspielen nicht die nötige Vertrautheit, die zum Leiten derselben gehört, besaß, wurden Spielkurse errichtet. In zwei Jahrbüchern ist bis zur Stunde die erfreuliche Thätigkeit des mehrfach erwähnten Ausschusses dargethan worden.

Erfreulich ist es, daß im mehrfach genannten Ausschuß auch Männer Platz gefunden haben, die an der Spitze des aufstrebenden und blühenden Turnvereinslebens in Deutschland stehen. Damit ist von vornherein jedweder hemmenden Eifersüchtelei oder wohl gar störenden Gegnerschaft zweier nebeneinander herlaufender und eng verwandter Bestrebungen begegnet. Schon in dieser Zusammensetzung des Ausschusses ist nach außen hin gekennzeichnet, daß sich zusammengefunden hat, was naturgemäß zusammen gehört. Auch kann die schwebende Spielfrage, sofern man baldigen Erfolg im Auge hat, nie anders als in der engsten Verbindung mit dem Turnen gelöst werden. Einerseits werden die Schulturnplätze die Jugend für das Leben und Treiben der öffentlichen Spielplätze vorbereiten und andernteils werden nach wie vor die Turnvereine ihren Mitgliedern so viel Freude und Lust zu Bewegungsspielen beibringen und erhalten, daß diese mit Freuden die ihnen dargebotene Gelegenheit ergreifen werden, auf weitem Plane Spiele treiben zu können, die in der Regel ihr beschränkter Turnplatz nicht gestattet. Der Schwerpunkt der gegenwärtigen Spielbewegung liegt weniger darin, die Schuljugend für das Spiel zu gewinnen; denn hier gibt es von Haus aus für dasselbe keine Gegnerschaft, sondern nur williges Entgegenkommen, wenn Gelegenheit geboten wird, als vielmehr, die große Zahl der Jünglinge und jungen Männer außerhalb der Turnvereine davon zu überzeugen, wie heilsam für ihren Körper und Geist das Spiel ist, sie dazu zu bewegen, daß sie in ihrer Mußezeit hinaus auf den Spielplatz eilen, um das zu treiben, was zu ihrer Erholung dienlich ist, was sie wahrhaft erheitern und fröhlich machen kann. Bei den obwaltenden Verhältnissen muß allerdings diese Aufgabe als eine langwierige und schwer zu lösende gelten; denn Sinn und Geschmack, in freier Luft bei lustigen Bewegungsspielen sich zu erholen, sind in weiten Kreisen so gut wie gar nicht mehr vorhanden, dafür ist aber die Gewohnheit, die Mußezeit im Stillsitzen beim Kartenspiel zu verbringen, zu tief eingewurzelt und leider auch allgemein verbreitet. Gleichwohl ist nicht zu verkennen, daß der deutsche Volkscharakter, bei aller Neigung zu ernster, tiefgehender Lebensauffassung, dennoch dem heiteren Wesen und fröhlichen Treiben nicht abhold ist, dem Humor, wie er auch im Spiele zu Tage tritt,

völlig und gern sich hingibt. Wie nachhaltig und zäh gerade dieser Charakterzug des deutschen Volkes sich bewährt hat, dafür sind eine Anzahl Volksspiele, die sich aus alter Zeit bis auf die Gegenwart, trotz aller Mühsal, Not und Greuel der Kriege, die in den letzten drei Jahrhunderten die deutschen Gaue so oft und so schwer und nachhaltig verwüsteten, erhalten haben, ein sprechender Beweis.

Zuvörderst ist immer noch das Kegelschieben ein weithin gekanntes, in Dorf und Stadt beliebtes Spiel. Wenn es sich auch bei demselben um einen Gewinn handelt, so gewährt es doch für den Körper eine so vorzügliche, gesunde Bewegung, daß dieser Umstand gar nicht in Betracht zu ziehen ist, zumal es sich meist nur um kleine und mäßige Beträge handelt; denn wohl noch nie sind Summen hierbei gesetzt worden, die es zum Hasardspiel gestempelt hätten.

Die Übungen des Karussels haben sich zum Teil bis auf den heutigen Tag beim Bauernstande Schleswig-Holsteins erhalten. Es ist nicht unbedingt anzunehmen, daß diese Spiele seiner Zeit eine blos bäuerliche Nachahmung des höfisch ritterlichen Brauches gewesen sind, sondern ebenso wahrscheinlich ist es, daß sie aus jener Zeit stammen, wo der holsteinische Bauer noch ebenso gut wie der Ritter zu Pferde kämpfte. Das Ringreiten wird in Lauenburg wie auch im südlichen und östlichen Holstein gewöhnlich um Pfingsten abgehalten, im Westen und im nördlichen Schleswig dagegen fällt diese Lustbarkeit regelmäßig in die Fastenzeit. In andern Gegenden ist sie an gar keine bestimmte Zeit gebunden. Roß und Reiter sind mit Bändern und Blumen geschmückt. Der Sieger heißt der „König" und wählt sich ein Mädchen zur „Königin." In Nordschleswig hat man bei dem Spiel auch wohl dreierlei Ringe, einen großen „Dienerring," einen mittlern „Kammerherrenring" und einen kleinen „Königsring." Wer denselben dreimal zuerst absticht, bekommt den entsprechenden Titel. Wer gar keinen Ring absticht, heißt der „Mönch" und muß ein Strohband um den Leib tragen. Ist das Spiel zu Ende, so reitet die Schar in feierlichem Aufzug im Dorfe herum, um die Mädchen auf den Abend einzuladen und zwar zuerst eine „Königin," dann eine „Kammerherrin" und eine „Dienerin" u. s. w. und in jedem Hofe gibt es einen Trunk oder ein Geschenk. Voran reitet der König, ihm zur Seite der Diener, welcher als Redner thätig zu sein hat, dann der Kammerherr mit den übrigen und hintenan die Mönche. Ein Tanzgelage am Abend beschließt die Feier, bei welcher der König mit der Königin den Tanz eröffnet.

Der Ring, nach welchem gestochen wird, hängt von einem zwischen 2 Pfählen ausgespannten Seil herab. Anstatt des Ringes dient im Diethmarschen gewöhnlich eine hölzerne oder auch eiserne Scheibe mit 5 Löchern. Oben an derselben sind 2 auseinander gehende Federn, die zur Befestigung dienen. Die Scheibe muß aufgespießt und dann mit eigener Kraft weggerissen werden. Hierzu hat jeder einen Stecker, d. i. ein kurzes, rundes, hölzernes Spießchen, dessen Dicke mit der Weite der Löcher ziemlich übereinkommen muß. Nach dem untern Loche rechter Hand darf gar nicht gestochen werden.

Es ist mit Schimpf, wohl gar mit Strafe verbunden, dadurch die Scheibe herabzubringen. Vielmehr wird zuerst nach dem obern Loche zur Linken, dann zur Rechten, alsdann nach dem untern zur Linken und endlich nach dem mittlern Loche gestochen und zwar nach diesem dreimal. Wer in der bestimmten Folge der Löcher und in den wenigsten Läufen seine sechs Stiche zustande bringt, jedesmal dabei die Scheibe auf dem Stecher mit fortnimmt, ist Sieger.

Anstatt des Reitens hat man auch ein Ringlaufen und insbesondere für Mädchen ein Ringfahren, wobei man sich meistens auf dem Lande mit einer einfachen Karussel-Maschine behilft.

Das Quintanreiten wird Rolandsreiten genannt, kommt regelmäßig nur noch im Dithmarschen vor und zwar vorzugsweise in Meldorf, außerdem im Dorfe Sudr bei Itzehoe, vormals auch in der Landschaft Eiderstadt. Dem Rolandsreiten entspricht ein Rolandsfahren und -laufen. Die hölzerne Figur, welche als Rennpfahl dient, heißt allgemein der Roland. In Meldorf nimmt genanntes Reiten unter den Fastnachtsspielen einen nicht unwesentlichen Platz ein. Ein Tanz schließt sich auch diesem Spiele an.[1])

In den nördlichen Marschgegenden Deutschlands, so namentlich in Ostfriedland und in Schleswig-Holstein fordert oft, wenn Gräben und Moor fest und glatt gefroren sind, ein Dorf das andere zum Isbosseln oder Klootscheten, einem herrlichen Winterspiele, heraus. Dieses Eisbosseln und Klootschießen ist ein Kugelwettwerfen. Kugel heißt im Plattdeutschen Klot und das Werfen wird Schießen genannt, daher der Wurf ein Schuß. Man benutzt hierzu zweierlei Kugeln; die größern Handbosseln, von Holz mit Blei ausgegossen oder auch von Eisen, sind gewöhnlich 2—3 Pfund schwer und sie werden „über der Hand" (Ansatz in Kopfhöhe) oder „unter der Hand" (Ansatz vom Rückenwirbel aus) fortgeworfen. An einigen Orten hängen sie für gewöhnlich an der Decke des Tanzlokals. Die kleinern heißen Schetbosseln, 6—10 Loth schwer und werden mit einem Schwung (Kreisen des Armes fortgeschnellt [1]). Hat ein Dorf das andere gefordert, so wird zunächst der Ausgangspunkt, die Richtung und das Ende der Bahn, die eine halbe Meile und länger sein kann, festgesetzt. Auch wird bestimmt, ob dieselbe hin und zurück durchworfen werden soll. Beide Parteien sind gleich groß, jeder einzelne hat seinen Gegenmann auf der andern Seite; denn das Werfen geschieht abwechselnd zwischen den Parteien in voraus bestimmter Reihenfolge. Die Partei, welche bei der gleichen Anzahl der Würfe am Ende zurückbleibt, hat verloren. Am Ausgangspunkt werden in einiger Entfernung voneinander zwei wenigstens 20 Fuß lange, 2 bis 3 Fuß breite Strohmatten auf dem Boden ausgebreitet, für jede Partei eine. Auf diesen Motten nehmen die Klotschießer ihren Anlauf. Da, wo sie abwerfen, wird die Matte etwas erhöht gelegt. Hier stellen sich seitwärts die „Möter" auf, 2 Männer, welche den Werfer beim Abwerfen zu greifen oder „möten" haben, damit er nicht zur Erde

[1]) Nach H. Handelsmann, Volks- und Kinderspiele aus Schleswig-Holstein.

ſtürzt. Die Bahnzeiger gehen mit ungefähr 10 Fuß langen Stöcken bis zu dem Punkte, wo nach ihrer Meinung die Kugel niederfallen muß. Sie unterſuchen den Boden und zeigen dem Klotſchießer mit aufgeſtellter Stange einen harten feſten Punkt, auf welchen er die Kugel „flüchten," d. h. ſchleudern ſoll. Ein guter Werfer flüchtet 70 bis 80 Schritte, ja es ſoll ſolche gegeben haben, die 100 Schritte weit und darüber flüchteten. Geſchickte Klotſchießer flüchten genau auf den Punkt, der ihnen bezeichnet iſt. Wenn die Kugel gefallen iſt, ſo ſpringt, hüpft und rollt ſie noch eine Strecke. Da, wo die Kugel aufhört zu rollen, wird zunächſt ein Zeichen gemacht, die Strohmatte wird ſo weit hergetragen und der nächſte Werfer der Partei muß von dieſem Punkte wieder abwerfen. Von der entgegengeſetzten Partei ſind immer Männer dabei zugegen, die ſich von der Richtigkeit des Spielverlaufes überzeugen. Hat man ausgemacht, daß vom Ende der Bahn aus wieder zum Anfang zurückgeworfen werden ſoll, ſo bekommt die überlegene Partei wohl auch einen beſonderen Vorteil. Sie darf nämlich von dem Ort, wo die zurückgebliebene Kugel der Gegenpartei liegen blieb, alſo diesſeits des Ziels, ihren Stand nehmen und von da zurückwerfen. Die andere Partei aber muß am Ziel oder gar jenſeits desſelben, wo die gegneriſche Kugel lag, beginnen.

Der Kampfpreis iſt entweder eine gewettete Summe baren Geldes oder eine beſtimmte Menge Bier. In beiden Fällen hat die unterliegende Partei zu zahlen. Ein fröhliches Gelage bei Jubel und Tanz im Wirtshauſe beſchließt den Feſttag, an dem ſich jung und alt aus beiden Dörfern lebhaft beteiligt. Für alle ſteht aber höher als der Gewinn die Ehre des Sieges, auf welchen ſich die ganze Gemeinde nicht wenig zu gute thut.

Auch die frieſiſchen Frauen ſtellen manchmal ein Klotſchießen an. Bekommt eine Bauernfrau Luſt dazu, ſo ſchickt ſie einer andern eine Kugel mit rotſeidenem Bande als Herausforderung. Von einem regelrechten Verfahren, von einem kunſtgerechten Wurfe kann jedoch dabei keine Rede ſein. [1])

Schon Fiſchart führt in ſeinem Spielverzeichnis „Hurnaus" (Nr. 309) mit an. Dieſes alte Spiel, jetzt Hurnuſſen genannt, ſoll noch, wie Rochholz angibt, im Appenzellerlande, in den Freienämtern, im Emmen- und Kanderthale des Bernerlandes üblich ſein. Die Spielenden teilen ſich in 2 gleiche Parteien, von denen die eine den Hurnuß (jedenfalls von Horniſſe herkommend) zu ſchlagen, die andern ihn aufzufangen hat. Der Hurnuß iſt eine kleine Holzſcheibe von etwa 6 *cm* Durchmeſſer, 3 *cm* Dicke, die ſich nach dem Rande hin zu einer Kante verjüngt, welche aber abgeſtumpft und abgerundet ſein muß. Auf einer $1\frac{1}{2}$ *m* langen Stange, die ſchräg in den Boden geſteckt wird, ſo daß das entgegengeſetzte Ende den Boden um 60 *cm* überragt, befeſtigt man oben mit weichem Lehm den Hurnuß, deſſen Kante nach dem Ziele gerichtet iſt. Geſchlagen wird der Hurnuß mit noch grünen, dicken Stecken, deren in der Regel jeder Schläger einen beſitzt und ihn ſich ſo ausſucht, wie er ihm gerade handrecht und am wuchtigſten erſcheint.

[1]) Vergl Deutſche Turnzeitung v. 1880 S. 17 und Handelmann a. a. O.

Mit aller Gewalt saust der Stecken schrägwärts auf den Hurnuß nieder, so daß derselbe hart getroffen gegen das Ziel hinfliegt. Etwa 15—20 Schritte von der Stange entfernt, beginnt das Ziel in einer Breite von 10—15 Schritten. Mit der größeren Entfernung wird es jedoch immer weiter, schließlich bis auf 80 Schritte breit. In der Länge aber hat es keine Begrenzung, weil der Hurnuß nicht selten über 20 *m* hoch und über 250 *m* weit fliegt, je nachdem Erwachsene oder Kinder ihn schlagen. Innerhalb des Ziels muß der Hurnuß niederfallen oder abgethan werden. Daher haben sich innerhalb dieser Grenzen auch die Einzelnen der Fangpartei aufzustellen und je nachdem die Schläger sind, entsprechend zu verteilen. Das Abthun des ansummenden und in der Luft wirbelnden Hurnuß geschieht mit hölzernen Schaufeln, die nach ihm geschlagen, wohl auch geworfen werden. Dreimal darf jeder den Hurnuß schießen. Das Gewinnen des Spiels hängt von der größern Anzahl von Punkten ab, die eine Partei erobert. Es zählt aber nur jedes ungestörte Niederfallen des Hurnusses innerhalb des Ziels einen Punkt. Sobald er außerhalb des letzteren niederfällt oder auch abgethan, also getroffen, aufgehalten oder fortgeschlagen worden ist, so gilt dies nichts, weder für die eine, noch für die andere Partei. Sobald der Hurnuß abgethan worden ist, hat der Schläger abzutreten; dagegen kann er dreimal hintereinander außerhalb des Zieles niederfallen, ehe dieser abzutreten hat. Öfter spielt man auch so, daß man dem Schläger noch 3 Schläge sichert, sobald er den Hurnuß einmal ins Ziel brachte, ohne daß er von den Schauflern aufgehalten werden konnte. Wird aber vielleicht schon beim ersten dieser 3 weiteren Schläge der Hurnuß abgethan, so sind die beiden andern unzulässig, ebenso der dritte Schlag, wenn beim zweiten der Hurnuß getroffen wurde. Haben alle Glieder der einen Partei das Schlagrecht verloren, so zählt sie ihre Punkte zusammen und geht nun ins Ziel; wird also Fangpartei und die andere Schlagpartei. Haben schließlich auch alle jetzigen Schläger ihr Schlagrecht verloren, so zählen auch sie ihre gewonnenen Punkte zusammen, und welche Partei die meisten Punkte hat, die hat gewonnen.

Im Kanton Bern wird dieses Spiel im Frühjahr und Herbst auf Wiesen und Äckern, wo nichts zu verderben ist, als Wettspiel zwischen Nachbargemeinden gespielt. Im nächsten Wirtshause wird alsdann „die Buße getrunken und abermals gehornußt und gehornippelt, nämlich heftig und laut disputirt und gestritten über das beendete Spiel.“ In Graubünden besteht es als das Mazzeschlagen, wobei man buchsbaumene Kugeln mit Keulen durch die Luft dem Ziele zuschlägt. [1])

Aus alter Zeit hat sich an einzelnen Orten, wie z. B. in Strahlau bei Berlin ein Kampfspiel bis auf unsere Tage herübergerettet, nämlich das Schiffer- oder Fischerstechen. An einem bestimmten Tage im Jahre fahren in jenen Orten die Fischer aus allen Kräften mit ihren Kähnen gegeneinander und suchen sich mit langen Lanzen über Bord zu stoßen. Die

[1]) Vergl. Deutsche Turnzeitung v. 1885, S. 13 und Rochholz a. a. O. S. 452.

Halloren in Halle pflegten ehemals eine ähnliche Luſtbarkeit und nannten es Hallorenſtechen. Jedenfalls meint Jahn dieſes Stechen, das er in ſeiner Turnkunſt S. 273 mit folgenden Worten berührt: „Das Fiſcherſtechen bei Kröllwitz auf der Saale, dem Giebichenſtein gegenüber.“ Noch heute iſt es in Straßburg im Elſaß ein jährlich ſich wiederholendes Volksſpiel, welchem ſtets Tauſende von Zuſchauern beiwohnen. Zu Utrecht, Köln, Hamburg, Leipzig und vielen anderen Städten wurde es früher abgehalten. In Ulm feierte man dieſes Stechen alle 2 Jahre am Tage nach Johanni. Am Vorabend fand ein Probeſtechen ſtatt. Am Feſttage ſelbſt zog ein ſeltſamer Zug durch die belebten Straßen, um die freiwilligen Gaben einzuſammeln, zuerſt einige Trommler, dann ein Fiſchermeiſter, dann verkleidete Fiſcher, beſonders der bei dieſem Feſte herkömmliche Bauer mit ſeiner Bäuerin, weiter Narren in ſeltſamer Tracht und luſtigſter Stimmung. Hatte der Zug den Rundgang vollendet, dann begab er ſich nach der Fiſcherherberge, wohin auch die übrigen Zunftmitglieder ſtrömten und von wo dann der eigentliche große Feſtzug, in dem außer vielen Masken auch die Fiſcherstöchter in zierlichſter Tracht zu ſehen waren, ſich in Bewegung ſetzte, um ſich zuletzt nach der Donau zu wenden.

Hier wurde nun vor einer ungeheueren Zuſchauermenge, die den Wall und die Häfen nebſt allen Schiffen beſetzt hielt, das Stechen durch den Bauer und die Bäuerin dem Herkommen gemäß eröffnet, ebenſo herkömmlich war es, daß bei den 2 erſten Gängen der Bauer, beim dritten die Bäuerin ins Waſſer fiel. Nachdem auch die übrigen Verkleideten gefolgt waren, kamen die Weißfiſcher, ſo genannt von ihrer engen weißen Weſte und ihren weißen Beinkleidern — die eigentlichen Hauptkämpfer. Von jeder Seite fliegt von kräftigen Ruderern getrieben, ein Kahn herbei, vorn ſteht der Kämpfer mit ſeinem Speere, einer hölzernen Stange, die hinten ein Querholz hat, das der Kämpfer gegen ſeine Bruſt ſtemmt, vorn aber eine Scheibe, mit der er nach der Bruſt ſeines Gegners zielt. Der entſcheidende Stoß erfolgt und einer der Kämpfer ſtürzt in die Donau, aus der ihn ſein Kahn alsbald wieder aufnimmt. Dieſelben Scenen ereignen ſich ſo lange noch ein friſches Kämpferpaar da iſt. Der letzte Sieger ſpringt wohl auch noch ins Waſſer, um zu zeigen, daß er dieſes Element nicht fürchtet. Nun geht es im Feſtzuge zurück, auf einigen Plätzen wird getanzt, vor einigen Wirtshäuſern getrunken, dann erſt vertauſchen die Fiſcher ihre naſſe Kleidung mit trockener. Abends folgt lärmendes Schmauſen, Zechen und Tanzen. (Dr. Jul. Bintz a. a. O.)

Unter den gymnaſtiſchen Spielen hat das beſonders im Eutiniſchen übliche Ziellaufen faſt griechiſche Formen und arkadiſche Reize. Beide Geſchlechter nehmen daran teil. Nett und frei gekleidet erſcheinen die ſchönſten jungen Bauern, die Mädchen zierlich und leicht geſchürzt. Ein Mann läuft mit mehreren Mädchen um die Wette. Die Rennbahn iſt in Stadien geteilt. Bei jedem derſelben erwartet ein Mädchen den Läufer, geſellt im geflügelten Lauf ſich ihm bei, bis das nächſte Ziel erreicht iſt, wo eine neue Wettläuferin und ſo fort bis zur letzten Schranke wartet und ihrerſeits den Wettlauf fortſetzt. Gewöhnlich wird, wie ſich's gebührt, der junge Held über das Mädchen

Sieger und erfaßt zuerst den höchsten Preis, den Kranz am Ziel, indem er bis zum letzten Teil der Bahn seine Kräfte schont und im Lauf anfangs, seine Gespielin neckend, zögert. Doch auch die leichtfüßigen Dirnen, welche die Mittelziele, wozu jener ihnen Rang und Vorsprung gönnt, zuerst erreichen, empfangen geringere Preise. [1])

Auch in andern Gegenden war, wie schon oben berührt wurde, und ist sogar heute noch das Wettlaufen als Volksbelustigung beliebt. „Das Huldigungsfest der Entlebucher wurde alljährlich am Ostermontag auf der Wiese zu Schüpfen begangen. Das ganze Land erschien dabei im Waffenschmucke, die Kriegsfahne wehte, der Bundesschwur wurde erneuert. Dann erfolgte eine Heerschau, die regelmäßig mit einem Wettlauf der Mädchen schloß. Die beste Rennerin erhielt vom Landvogt zum Preis einen Rock in den Landesfarben. Wenn die Stadt Brugg alljährlich ihren Ruthenzug, ein Kinderfest abhält, dessen Bestehen schon im Anfange des 16. Jahrhunderts nachweislich ist, so werden dabei immer, auch jetzt noch, 2 altertümliche Bräuche mit beobachtet, das Austeilen von Brötchen an die ganze Schuljugend und am Nachmittage das übliche Wettrennen der Knaben. Auch das Jugendfest zu Baden in der Schweiz bestand noch vor nicht langer Zeit im Wettlauf und Klettern. Die zuerst das Ziel erreichten, erhielten neugeprägte kleine Münzen; diejenigen, welche eine 30 Fuß hohe Tanne erstiegen, durften sich ein Stück von dem oben hängenden Gabenkranze herunterholen. Im Aargau ist am Osterfeste das Eierlesen, das mit einem Wettlaufen verbunden ist, gebräuchlich. [2]) Dieses Spiel war auch im Holsteinschen beim Landvolke beiderlei Geschlechts beliebt. Hierbei wurden Eier in gewissen Entfernungen und Kreisen auf dem Felde niedergelegt. Einer muß dieselben, ohne eins zu zerbrechen, in einem Korbe zusammenlesen, während der Gegner nach einem fernen Hause hin- und zurückläuft. Wer zuerst seine Aufgabe löst, hat gesiegt und die Eier gewonnen. Durch ganz Deutschland und die Schweiz war früher dieses Spiel verbreitet, und jedenfalls wird es hie und da zu Ostern immer noch gespielt.

Dem Eierlesen ist das im südwestlichen Schleswig am Fastnachts-Montag noch gebräuchliche Volksspiel des Torfsodenlaufens ganz ähnlich. 50—60 Soden Torf werden, jede etwa eine Rute von der andern, gelegt, an einem Ende der Reihe steht ein Korb, und von hier ausgehend muß der Sammler sämtliche Soden, aber jedesmal nur eine, aufnehmen und in den Korb legen. Während der Sammler so beschäftigt ist, hat sein Mitbewerber irgend eine andere Aufgabe zu lösen; entweder muß er zu einem Nachbar laufen und zum Beweise, daß er da gewesen, von dort etwas mitbringen, oder er muß eine Anzahl Kuchen verzehren, ohne dabei zu trinken. Wer von beiden am ehesten fertig ist, hat den Preis gewonnen, welcher gewöhnlich in einer Anzahl heißer Wecken besteht. [3])

---

[1]) Handelmann a. a. O. S. 16. [2]) Rochholz a. a. O. S. 504. [3]) Handelmann a. a. O. S. 18.

Das Sackhüpfen oder Sacklaufen, bei welchem die Wettbewerber in großen Säcken ſtecken, die ihnen am Halſe oder unter den Armen zugebunden werden, und nach einem beſtimmten Ziele hüpfen, kann man noch heutigen Tages bei Volksfeſten hin und wieder ſchauen. Derartige komiſche Wettläufe hat man noch mehrfach: Beim Blindlaufen ſind den Läufern die Augen verbunden und vor dem Ablaufen zum Ziel werden ſie dreimal herumgedreht; beim Dreibeinlaufen laufen immer je 2 und 2 gleichzeitig, die mit ihren innern Beinen zuſammengebunden ſind, ſtecken letztere in einem Hoſenbein, ſo heißt es wohl auch Hoſenlaufen. Beim Eier-, Kochlöffel- oder Tellerlaufen haben die Läufer auf einem Teller oder Kochlöffel ein Ei glücklich an's Ziel zu bringen; beim Tabakslaufen müſſen ſie mit der brennenden Zigarre oder Pfeiſe anlangen, beim Waſſerlaufen gilt es, mit einem Kübel Waſſer auf dem Kopfe das Ziel zu erreichen. Bei allen dieſen luſtigen Laufarten handelt es ſich um die Erlangung eines Gewinnes.

Doch genug der Beiſpiele von alther beliebten, noch gekannten und geübten Volksſpielen, in denen der deutſche Humor ſeine Rechnung bisher immer gefunden hat. Dieſe überkommenen Spiele können gleichzeitig als bequeme Anknüpfungspunkte für weiteres, neueres, gehobeneres Spielleben bei Volksfeſten dienen. Bisher iſt jederzeit die erfreuliche Wahrnehmung gemacht worden, daß überall da, wo Turnvereine bei ſolchen Feſten Wettſpiele im Laufen, Springen, Steinwerfen und Ringen abhielten, ſich ein überaus zahlreicher, teilnehmender Zuſchauerkreis einſtellte. Dem Volke iſt der Sinn und Geſchmack an anregenden, ſpannenden, erheiternden Bewegungen noch nicht abhanden gekommen. Es werden daher auch die Bemühungen des Centralausſchuſſes zur Förderung der Jugend- und Volksſpiele einen fruchtbaren ergiebigen Boden finden, dem die Wiedergeburt unſerer verkommenen Volksfeſte in ſchönerer und edlerer Geſtalt entſprießen wird, bei denen „nicht Quas und Fraß" — wohl aber „Leben und Weben" vorwalten werden.

Allerdings wird ſich auch bei dieſen Beſtrebungen Dürers treffender Ausſpruch bewahrheiten: „Gar leichtlich verlieren ſich die Künſt,' aber ſchwerlich und durch lange Zeit werden ſie wieder erfunden."

IV.

Betrieb der Spiele.

Um sich in der großen Zahl der Spiele bald zurechtfinden zu können, hat man dieselbe wiederholt nach allgemeinen Gesichtspunkten geordnet. Mit den altgriechischen Spielen machte schon Pollux einen solchen Versuch, indem er sie nach ihrer Benennung, also nach einem sehr zufälligen, das Wesen wenig treffenden Merkmale seinem Wörterbuche einordnete. Sein Zeitgenosse Galenus teilte sie ein in militärische, athletische und medizinische. Leibnitz brachte die Spiele in drei Klassen, 1. in solche, die blos auf Zahlen beruhen, 2. bei denen es noch auf eine unbestimmte Lage der Dinge ankommt, und 3. in bewegende. Jean Paul teilt sie in der Levana (Bd. 55, S. 62) in 2 Klassen, „1. in Spiele oder Anstrengungen der empfangenden, lernenden Kraft, 2. in Spiele der handelnden, gestaltenden Kraft. Die eine Klasse, die theoretische, würde die Thätigkeit von außen hinein begreifen, gleich den Sinnesnerven, die andere, die praktische, von innen hinaus, gleich den Bewegungsnerven." Wer jedoch den Versuch unternehmen wollte, die Spiele nach diesen beiden Gesichtspunkten zu ordnen, dürfte bald zu der Erkenntnis kommen, daß die Grenzscheide schwer innegehalten werden kann. Auch der spätere Zusatz: „Die früheren Spiele sollen der geistigen Entwicklung nachhelfen, da die körperliche ohnehin riesenhaft schreitet; die spätern aber sollen der geistigen, die durch Schule und Jahre vorläuft, die körperliche nachziehen. Das Kind tändle, singe, schaue, höre; aber der Knabe, das Mädchen laufe, steige, werfe, baue, schwitze und friere." (S. 71) — kann wenig zur Klärung der vorgeschlagenen Einteilung beitragen. Wie wenig dieselbe Jean Paul selbst genügte, geht daraus hervor, daß er annimmt, daß der, der seinen Vorschlag praktisch ausführen wolle, „noch eine dritte Spielklasse errichten müsse, die nämlich, worin das Kind das Spiel nur spielt, nicht treibt noch fühlt, nämlich die, wo es behaglich Gestalt und Ton nimmt und gibt, z. B. aus dem Fenster schaut, auf dem Grase liegt, die Amme und andere Kinder höret."

Nach Fröbel, dem Schöpfer der Kindergärten, der sich ganz besonders um die Gestaltung der Spiele vor dem schulpflichtigen Alter der Kinder sehr verdient gemacht hat, sollen und können die Spiele sein: Körperspiele, entweder Kräfte und Gesundheit übend, oder auch nur reiner Ausdruck des innern Lebensmutes, der Lebenslust; Sinnenspiele, Gehör übend (Verstecken u. s. w.), Gesicht übend (Schießspiele, Farbenspiele); oder Geistesspiele, Spiele des Nachdenkens und Urteils (Brettspiele u. s. w.). Dieser Einteilung fehlen scharfe, klare Grenzen. Sehr oft wird man daher in Verlegenheit kommen, in welche Abteilung dieses oder jenes Spiel zu verweisen ist.

Am zutreffendsten und zugleich am einfachsten haben bis jetzt GutsMuths und ihm folgend die späteren Herausgeber seiner Spiele, Klumpp und O. Schettler, die Spiele eingeteilt. Diese stellten zunächst 2 große Abteilungen auf: I. **Bewegungsspiele**, II. **Ruhespiele**. Schon GutsMuths gesteht hierbei, daß „eine scharf abschneidende Teilungslinie, die durch die Natur der Sache selbst sich zöge, beim ersten Anblicke zwischen beiden Klassen nicht vorhanden zu sein scheint, sie sei aber allerdings da, wenigstens zwischen dem größten Teil der Spiele." Erstere teilten sie wieder in 2 Klassen: A. Spiele zur Schärfung der Beobachtung und der sinnlichen Beurteilung als da sind a) Spiele mit Geräten: 1. Ball-, 2. Kugel-, 3. Kegel-, 4. Scheiben-, 5. Pfahl-, Ring- und andere Spiele, b) Spiele ohne Geräte: 6. Ringel- oder Tanzspiele, 7. Nachahmungsspiele, 8. Spiele mit Wechseln der Plätze, 9. Lauf- und Haschespiele, 10. Hinkspiele, 11. Zieh- und Zerrspiele, 12. Blindlingsspiele, 13. Nachtspiele, 14. Winterspiele. B. Spiele zur Übung des darstellenden Witzes z. B. Handwerksspiel, Sprichwörter, Schattenbilder u. s. w.

Auch die Ruhespiele teilen sie zunächst in A. Spiele zur Schärfung der Beobachtung, der sinnlichen Beurteilung und Aufmerksamkeit: 1. Ratespiele, 2. Vexirspiele, 3. Spiele zur Handgeschicklichkeit und Geduld, 4. Spiele zur Bildung des Geschmacks, 5. Spiele zur besonderen Förderung der Aufmerksamkeit. B. Spiele zur Entfaltung der Kräfte des Gedächtnisses, des Witzes und des reiferen Urteils." 1. Spiele zur Schärfung des Gedächtnisses, 2. Spiele zur Erregung der Phantasie und des Witzes, 3. Spiele zur Übung des Urteils und des Scharfsinns, 4. Brettspiele.

Für den Spielbetrieb selbst haben alle solche Einteilungen der Spiele keinen praktischen Wert. Sie sind jedoch insofern für den Spielleiter von Belang, als sie ihm eine bequeme Übersicht über die große Masse der Spiele gewähren und infolgedessen ihm eine zutreffende Auswahl für den jeweiligen Fall erleichtern.

Von wesentlicher Bedeutung für den Betrieb ist dagegen die Einteilung oder Verteilung der Spiele auf die verschiedenen Lebensalter und auf das verschiedene Geschlecht der Spieler. Bekanntlich bleibt das Spielbedürfnis von der zarten Kindheit an bis zum späten Alter rege. In den verschiedenen Lebensabschnitten herrschen aber ganz verschiedene Auffassungen vom Leben,

von ſeinen Freuden und Erholungen. Das Spiel, das den Knaben glücklich macht, kann ſchon dem Jüngling, vom Mannesalter ganz zu geſchweigen, gleichgiltig ſein, wie dies z. B. bei den ſehr beliebten Kinderſpielen „Katze und Maus," „Das letzte Paar herbei" u. a. in ganz ausgeſprochener Weiſe der Fall iſt. Die verſchiedenen Lebensalter ſtehen daher in ungleichartiger Beziehung zum Spiel. Für jede Lebensſtufe werden deshalb nur diejenigen Spiele am geeignetſten ſein, die den jeweiligen Lebensverhältniſſen und Lebensanſchauungen entſprechen. Das Kind, ſorglos im Spiel als Ernſt und Scherz ſeine Zeit verbringend, ergeht ſich in der Nachahmung deſſen, was ſeiner Beobachtung nicht entging, was ſeinen Blick zu feſſeln wußte, wobei es ſeine Phantaſie in der freieſten, oft kühnſten Weiſe ſchalten und walten läßt. Den reifern Knaben, den Jüngling erfüllt überſchäumende Lebensluſt, beherrſcht Kampfesluſt und Thatendrang. Daher ſind in dieſem Alter die Wettſpiele die angeſehendſten und beliebteſten. Je kühner und verſchlagener ſich dabei der einzelne Spieler zeigen kann, umſo wertvoller und begehrter iſt dann das Spiel ſelbſt. Den Mädchen gleichen Alters erheitert das Gemüt Schmuck und Tanz. Im Mittelalter, wo das Ballſpiel und andere Bewegungsſpiele die erwachſene Jugend beiderlei Geſchlechts erfreute, da war das Gebiet der geſelligen Freuden und Spiele für die Jungfrauen ein umfangreicheres und ungleich ſchöneres als zur Zeit.

Nach des Tages Laſt und Mühe ſucht der Mann ſeine Erholung in Spielen, die ihn ausſpannen von den Sorgen der Geſchäfte, die ihn zerſtreuen von den Laſten des Berufes. Der körperlich Ermüdete ſucht daher gern ein Spiel, das wenig Anſtrengung erheiſcht, das ihm Ruhe bringt; der geiſtig Abgetriebene was ihn erheitert und erfriſcht. Spiele des Verſtandes, Scharfſinns und Witzes feſſeln hier, dort körperliches Geſchick im Werfen der Kugeln nach Kegeln, im Stoßen der Bälle auf dem Billard. Und des Hauſes Mutter bringt nunmehr zur praktiſchen Ausführung an ihren Kindern, in ihrer Wirtſchaft, was ſie einſt in ihrer Jugend im Puppen-, Koch- und Beſuchſpiel erfreute. Leider haben in unſerer Zeit als Erholungs- und Zerſtreuungsmittel bei der Männerwelt die Spielkarten eine Bedeutung und Verbreitung erlangt, die lebhaft im Intereſſe der Geſundheit der Spieler zu bedauern ſind. Das ſtundenlange Sitzen meiſt in verräucherter und verbrauchter Luft, die Entfeſſelung der Leidenſchaft nach Gewinn und die Ausbeutung des weniger Aufmerkſamen, Geſchickten und Vorſichtigen ſind hierbei Erſcheinungen, die dringend nach Abhilfe ſchreien. In England dagegen will der gute Ton, daß der Hausherr mit den Seinen zur Erholung in der Mußezeit Lawn Tennis oder Crocket ſpielt. Mäßige Bewegung in friſcher Luft, im geſelligen Verein der Familie iſt ein nachahmungswertes Ideal für jeden deutſchen Familienvater. Gegenüber denen, die der Herrſchaft des Kartenſpiels verfallen ſind, ſind die Männer zu beglückwünſchen, die in ihrer Mußezeit zu ihrer Erholung ihr Steckenpferd reiten, ſei es, daß ſie ſich auf den Gebieten der Kunſt und Wiſſenſchaft ergehen, daß ſie im Garten ihre Liebhabereien treiben, daß ſie an gewiſſen Fertigkeiten und Geſchicklichkeiten ihre Freude finden.

Die Spiele, die den Mann erfreuten, ſind dem Greiſenalter noch lieb und wert, nur bedächtiger und gemeſſener, wie es das ſchwindende Kraftmaß an die Hand gibt, iſt ihr Verlauf. Die Übergänge von einer Altersſtufe zur andern ſind keine plötzlichen, ſondern allmählig ineinander übergehende und daher genügt es, im allgemeinen zu unterſcheiden: 1. Kinderſpiel, 2. Jugendſpiel, 3. Spiel der Erwachſenen. Damit iſt jedoch nicht ausgeſprochen, daß der herangereifte Knabe mit noch kindlichem Gemüte nicht mehr Freude haben dürfte am kindlichen Spiele und der Mann mit jugendfriſchem Herzen ſich nicht erholen und erheitern könnte im luſtigen Jugendſpiele. Auf Vereins-Turnplätzen ſind derartige nachahmungswerte Beiſpiele nicht allzu ſelten; denn das Turnen ſchützt das Gemüt vor zu frühzeitiger Veralterung und Abſtumpfung.

Bei der größten Anzahl der Spiele iſt es ganz gleichgiltig, in welcher Jahreszeit ſie geſpielt werden, bei einigen zieht man jedoch vor, ſie zu beſtimmten Zeiten zu ſpielen, ſo wird z. B. in England das Cricket meiſt im Sommer und der Fußball mehr im Herbſt, bei paſſendem Wetter ſelbſt im Winter geſpielt. Jedoch zu einer ſcharfen Scheidung in Frühlings-, Sommer- und Herbſtſpiele iſt es bisher nicht gekommen. Daß dagegen alle die Spiele, bei denen Schnee und Eis in Frage kommen, ſich als Winterſpiele von ſelbſt kennzeichnen, ſei nur nebenbei erwähnt.

Jedes Kind eignet ſich ohne beſonderes Zuthun ſeitens anderer, wie ſchon oben dargethan wurde, eine Anzahl Spiele an, aber man würde den Kindern ſehr unrecht thun, wollte man ſich dieſerhalb gar nicht um ihre Spielthätigkeit, um ihre Spielfortſchritte kümmern; denn dann dürfte ihr Spielvorrat wohl ein ſehr einſeitiger und dürftiger bleiben, und ſie würden die ſchönſten und bildendſten Spiele entweder gar nicht oder doch erſt ſpät kennen lernen. Bei der Bedeutung, die das Spiel beim Erziehungswerke hat, iſt es daher eine Notwendigkeit, es zum Gegenſtand der Unterweiſung zu geſtalten. „Das Spiel," ſagt Fröbel treffend, „darf darum nicht dem blinden Zufall, dem Ungefähr preisgegeben werden; denn eben weil das Kind dadurch ſpielend lernt, lernt es gern und viel dadurch. Auch dem Spiele gehört dieſerhalb, wie dem Lernen und Thun ſein beſtimmter Zeitteil."

Viele Spiele ſind ſo einfach und leicht zu verſtehen, daß ſchon ein kurzer Blick genügt, um ſie völlig zu erfaſſen und ſpielen zu können. Bei andern iſt das Gegenteil der Fall. Den einzelnen Spielen zu Grunde liegenden Regeln und Geſetze ſetzen oft eine gewiſſe Reife des Faſſungsvermögens, eine techniſche Fertigkeit in der Handhabung des Spielgerätes voraus, ſo daß ſolche Spiele nicht ohne weiteres verſtanden und geſpielt werden können. Die Spieler haben ſich alsdann allgemach durch Vorübungen auf dieſelben vorzubereiten. Für den Unterricht im Spiel bedeutet dieſe Sachlage, daß es nicht gleichgiltig iſt, wie die Spiele aufeinander folgen, ſondern daß ſie, ſobald man methodiſch verfahren will, wie der Stoff in andern Unterrichtsfächern nach ihrer Schwierigkeit in aufſteigender Weiſe zu ordnen und einzuüben ſind. Spiele, die ſich in einfachen Formen bewegen, in welchen wenig Regeln gelten, gehören daher den Anfängern, den unterſten Schul-

klaſſen. Weiter ſind die Spiele, die gewiſſermaßen in ihren einfachen Formen andere mehr oder weniger zuſammengeſetzte vorbereiten können, vorauszuſchicken. Je mehr man ferner wahrnimmt, daß die Faſſungskraft der Schüler gereifter geworden iſt, ſich ihr Spielgeſchick weiter entwickelt hat, um ſo ſchwierigere Spiele können ausgewählt werden. Daher wird der Charakter der Spiele in den unterſten, mittleren und oberen Klaſſen von Schulen ſich gegenſeitig voneinander abheben, andererſeits jedoch mit der ſonſtigen Reife der Schüler im Einklang ſich befinden. Daß bei ſolcher methodiſchen Geſtaltung des Spielunterrichts auch die Unterſchiede, die das verſchiedene Geſchlecht mit ſich bringen, voll zu berückſichtigen ſind, verſteht ſich von ſelbſt. Zur weiteren Erläuterung ſeien 2 der Praxis entnommene Beiſpiele hier eingefügt.

A. Entwicklung des Drittenabſchlagens in ſeinen ſchwierigſten Formen aus einer allmählich aufſteigenden Folge von Spielen: 1. **„Komm mit“.** (Ringſchlagen.) Die Spieler ſtehen mit gefaßten Händen im Kreiſe. Der Abſchläger läuft außen herum und ſchlägt einen, wobei er ruft: „Komm mit!“ Der Geſchlagene hat eiligſt nachzulaufen, um den Schläger wieder zu ſchlagen, bevor dieſer in die von ihm entſtandene Lücke im Kreiſe eintritt. Gelingt ihm dies nicht, ſo iſt er nunmehr der Abſchläger, im andern Falle hat der Abſchläger weiter ſein Amt zu treiben.

2. **Wer iſt ſchneller?** (Ringſchlagen.) Wie voriges Spiel, nur hat der Geſchlagene in entgegengeſetzter Richtung mit dem Schläger außen um den Kreis herum um die Wette zu laufen. Wer zuerſt in die entſtandene Lücke einläuft, hat gewonnen und der andere iſt Schläger.

3. **Guten Morgen, Herr Fiſcher!** (Ringſchlagen.) Ganz wie voriges Spiel, nur beim Begegnen haben die 2 Läufer ſich die Hände zu geben, einen Knix zu machen und zu grüßen: „Guten Morgen, Herr Fiſcher!“ um alsdann den Wettlauf bis zum Ziele eiligſt fortzuſetzen.

4. **Abſchlagen des Zweiten.** Alle Spieler ſtehen in einem mindeſtens auf 2 Armlängen geöffneten Kreiſe mit Ausnahme von zweien. Von dieſen ſtellt ſich der eine vor einen im Kreiſe ſtehenden, wodurch ein Flankenpaar gebildet wird, während der andere, der Abſchläger, den jeweilig im entſtandenen Paare hinten ſtehenden zu ſchlagen ſucht, was dieſer durch ſchnelles Anſtellen vor irgend einen Spieler zu verhindern ſucht. Wird er vor Erreichung ſeiner Abſicht getroffen, ſo iſt er der neue Abſchläger.

5. **Abſchlagen des Dritten.** (Drei Mann hoch.) Wie voriges Spiel, nur ſtehen die Spieler im Kreiſe in Flankenpaaren. Das Anſtellen vorn führt daher zur Bildung einer Dreierreihe, deren hinterſten der Abſchläger zu treffen ſucht, damit dieſer ihn ablöſe.

6. **„Drei zu viel!“** eine Abart des Drittenabſchlagens. Wie voriges Spiel, es ſtehen aber die Paare in Stirn im weitgeöffneten Kreiſe. Der anzuſtellende Spieler reiht ſich unter dem Rufe: „Drei zu viel!“ rechts an irgend ein Paar (die vorausgegangene Ausmachung kann auch links beſtimmen), wobei ſofort der Spielgenoſſe der linken Seite dieſer Reihe das Weite ſucht, um ſich gleicherweiſe anderwärts anzureihen. Der Abſchläger ſucht, wenn

er nicht unterwegs den Fliehenden trifft, jederzeit den linksstehenden Dritten zu treffen, damit dieser ihn ablöse.

7. Eine weitere etwas schwierigere Abart des **Drittenabschlagens**: Im weitgeöffneten Kreise stehen die Spieler zu Paaren Rücken gegen Rücken. Der Läufer stellt sich unter dem Rufe: „Reiß aus!“ irgendwo vorn an, wobei sofort der nunmehr mittelste zu fliehen und sich in gleicher Weise anzustellen hat, will er nicht der Ablöser des Abschlägers sein.

8. Eine fernere, noch schwierigere Abart des **Drittenabschlagens**: Die Spieler stehen im weitgeöffneten Kreise zu Paaren Gesicht gegen Gesicht und haben sich gegenseitig mit den Händen gefaßt. Der Läufer hat sich jederzeit in Mitte des Paares zu stellen, indem er seinem Gegenüber zuruft! „Ich grüße dich!“ und ihm beide Hände reicht. Das ist das Zeichen, daß der nunmehr ihm im Rücken stehende sofort zu fliehen hat, um ein Gleiches anderwärts zu thun. Erhält er noch auf seinem alten Platze oder im Fliehen einen Schlag vom Abschläger, so hat er diesen abzulösen.

B. Einübung der Fertigkeit des Ballfangens und Ballwerfens an einer aufsteigenden Folge von Spielen.

1. **Zuwerfen des kleinen Balles.** Die Spieler stehen in 2 geöffneten Reihen je nach der vorhandenen Geschicklichkeit in geringerer oder größerer Entfernung einander gegenüber und werfen sich der Reihe nach den Ball, der mit beiden Händen zu fangen ist, abwechselnd mit der linken oder rechten Hand, je nachdem es eben bestimmt ist, zu. Wer den Ball fallen läßt, hat sich in der Reihe zuletzt zu stellen.

2. **Zuwerfen des größeren Balles.** Die Aufstellung ist wie vorher, aber wer den Ball fallen läßt, hat auszutreten, und die Reihe hat verloren, bei der zuerst alle abtreten mußten.

3. **Königsball.** Die Spieler stehen in geöffneter Reihe nebeneinander, und vor ihnen, ungefähr 10 Schritt entfernt, befindet sich der König. Dieser wirft dem ersten den Ball zu, der ihn wieder dem König zurückwirft. Gleiches geschieht der Reihe nach mit dem 2., 3. u. s. w. Wer den Ball fallen läßt, stellt sich in der Reihe unten an, dies gilt auch für den König. In solchem Falle wird der jeweilig erste der Reihe Ballkönig.

4. **Werfen im Kreise mit mehreren Bällen.** Die Spieler stehen im weitgeöffneten Kreise nebeneinander, und ein Nachbar wirft dem andern die Bälle zu, die je nach der Spielerzahl mehrfach vorhanden sind.

5. Wie das Spiel unter 4., aber als Parteispiel. Die Gespielschaft ist in erste und zweite geteilt, und wer einen Ball fallen läßt, tritt aus. Die Partei hat verloren, bei welcher zuerst alle abtreten mußten. Die unterlegene Partei hat Spießruten zu laufen.

6. **Das Zuwerfen als Reiterspiel.** Die Spieler haben sich nach ihrer Größe und Kraft gepaart und durch das Los bestimmt, wer zunächst Pferd und wer Reiter ist. Die Reiter auf ihren Pferden bilden einen Kreis und werfen sich den Ball der Reihe nach zu, während die Pferde durch unruhiges Gebahren das Fangen erschweren. Läßt ein Reiter den Ball fallen, so hat er sofort abzusitzen und als Pferd zu dienen.

7. **Balljagd.** Die Spieler ſtehen in einem Kreiſe und ſind in erſte und zweite geteilt. Die erſten werfen ſich ihren Ball der Reihe nach zu, und in gleicher Weiſe thun dies die zweiten mit einem andern Balle. Bei Beginn des Zuwerfens, das immer in einer vorher beſtimmten Richtung, alſo entweder rechts oder links, erfolgt, fangen immer 2 einander gegenüberſtehende Spieler an; denn es gilt den Ball der andern Partei durch gutes ſicheres Werfen und regelmäßiges Auffangen zu überholen. Welcher Partei dies gelingt, die iſt Sieger.

8. **Kreisball.** Eine Anzahl Spieler ſtehen in einem etwa 15—20 Schritt im Durchmeſſer haltenden Kreiſe. Jeder bezeichnet ſeinen Standpunkt. Ganz nach Belieben wird der nicht zu ſchwere und ziemlich weiche Ball einander zugeworfen. Wer hierbei den Ball fallen läßt, muß in den Kreis. Das Zuwerfen wird weiter fortgeſetzt, aber gleichzeitig iſt man auch beſtrebt, den Genoſſen in der Mitte, er heiße A, mit dem Balle zu treffen. Dieſer hat daher den Ball im Auge zu behalten, um ſich, natürlich innerhalb des Kreiſes, entſprechend zu flüchten. Wer nach A wirft und ihn fehlt, hat zu ihm in den Kreis zu kommen und ſich vor den Würfen ebenfalls zu hüten. Ward dagegen A getroffen, ſo laufen ſchnell alle vom Kreiſe weg, bis A den Ball ergriffen und „halt!“ gerufen hat. Sofort müſſen alle ſtehen bleiben und A wirft von einer beliebigen Stelle innerhalb des Kreiſes nach irgend einem Genoſſen. Ausweichen iſt hierbei unſtatthaft und gilt als getroffen. Der Getroffene geht mit ihm in die Mitte, traf er jedoch nicht, ſo geht er allein dahin zurück und das Spiel ſetzt ſich weiter fort. Sind mehrere in der Mitte, ſo hat gegebenen Falles immer nur zunächſt der Getroffene „halt!“ zu rufen und nach den Entflohenen zu werfen Jedoch iſt es ihm nachgelaſſen, den Ball einem beſſeren Werfer als er iſt, zu übergeben, dagegen haben alle übrigen in der Kreismitte die Pflicht, ihm den Ball ſo ſchnell als möglich zur Hand zu bringen. Sind endlich alle bis auf einen, der M heiße, im Kreiſe, ſo wirft dieſer von der Grenze des Kreiſes aus nach den dieſen Würfen ausweichenden Genoſſen innerhalb des Kreiſes. M kann ſich den Punkt frei wählen, er kann deshalb auch den Kreis durchqueren, aber immer hat der Wurf von der Grenze aus zu geſchehen. Jeder Getroffene tritt aus und iſt außer Spiel. Werden auf ſolche Weiſe alle getroffen, ſo hat M das Spiel gewonnen. Indes ſuchen nach jedem Wurfe des M die übrigen den Ball ſchnell zu erhaſchen, um ihn damit zu treffen, der daher ſeinerſeits ſchleunigſt vom Kreiſe wegzufliehen hat. Der Wurf hat jedoch jederzeit innerhalb des Kreiſes zu geſchehen. Sobald M getroffen wird, hat er das Spiel verloren und muß entweder allein oder mit dem ſchon außer Spiel geſtellten in den Kreis treten und das Spiel beginnt von neuem. Dasſelbe tritt auch ein, wenn M einen Fehlwurf macht.

Wird in ſolcher methodiſchen Weiſe die Erlernung der Spiele vorgenommen, ſo ſind bei Einführung neuer Spiele in der Regel wenig Worte nötig, indem das ſchon Bekannte die Erfaſſung und Einübung des Neuen weſentlich unterſtützt. Daß ſolche Verhältniſſe nur zum Vorteil der Erhaltung der Spielfreudigkeit und Spielluſt gereichen, iſt leicht erſichtlich.

Obwohl ein so gearteter methodischer Aufbau der Spielfolge das Einüben neuer Spiele wesentlich erleichtert, so darf man sich jedoch dadurch nicht verleiten lassen, dieserhalb ein größeres Maß von Spielen innerhalb einer gegebenen Zeit in Aussicht zu nehmen. Jedes Spiel kann sich nur durch öfteres Spielen die wahre Zuneigung des Spielers erwerben. Und je lieber ihm dasselbe wird, umso bereitwilliger spielt er es. Gibt es doch eine Anzahl Spiele, die täglich von denselben Spielern immer wieder und wieder gespielt werden, ohne einen Überdruß zu erzeugen. „In den englischen Schulen üben sie von den Jüngsten an bis zu den Ältesten im Sommer jeden Tag eine oder mehrere Stunden Cricket. Bei den Kleinen bestehen diese Exerzitien teilweise in Vorübungen, die sich auf Schlagen und Werfen beziehen; doch haben auch sie schon ihre regelmäßigen matches, sei es mit jüngern Schülern ihrer eigenen, oder gelegentlich mit denen einer andern Anstalt ... Mit diesen Übungen läßt der junge Engländer nicht nach, bis er je nach seiner Anlage ein mehr oder minder guter Cricketer geworden ist.“ (H. Raydt, Englische Schulbilder S. 91). Nicht der öftere Wechsel der Spiele befördert die Spiellust. Wer bestrebt ist, immer neue Spiele einzuüben, wird wohl erreichen, daß seine Schüler viele Spiele kennen lernen, aber wohl selten werden dieselben ordentlich spielen können, nämlich mit der Hingabe und Herzensfreudigkeit, die dem Spiele erst den wahren Wert verleihen, die das Gemüt ergreifen und erwärmen. Für die Dauer kann auch ein solcher wechselvoller Spielunterricht die Schüler nicht befriedigen, indem er nicht zur Vertiefung im Spiele führt. Dagegen ist er ganz dazu angethan, die Begehrlichkeit nach Neuem, die Veränderungslust großzuziehen. Nicht der Sammlung, sondern der Zerstreuung wird er Vorschub leisten, und wo diese Platz greift, da stumpft die wahre Spiellust ab. Schon Plato erkannte die Gefahren, die solcher Unterricht mit sich bringt. „Steht es bei den Spielen fest,“ sagt er, „und gilt auch hier der Grundsatz, daß die gleichen Personen immer auch das Gleiche auf die eine, gleiche Weise betreiben und an den nämlichen Lustbarkeiten ihre Freude finden, so läßt dieser Umstand auch die zu ernsteren Zwecken gegebenen Gesetzesbestimmungen ruhig sich erhalten. Rüttelt man aber immer an dem Bisherigen, sucht immer nach Neuerungen dabei, macht stets wieder eine andere Veränderung und die jungen Leute sind niemals mit dem Alten befriedigt ... Dies muß unvermerkt in dem Charakter der Jugend eine Änderung hervorrufen und bewirken, daß bei derselben alles Alte keine Geltung mehr hat, sondern nur das Neue etwas gilt .... Man denkt allgemein, von den Änderungen bei den Spielen der Kinder, das seien in der That nur Spielereien und es ergebe sich daraus kein absonderlicher ernstlicher Schaden. Deswegen wendet man die Sache nicht ab, sondern läßt sie beruhen und duldet's gemütlich, ohne zu berechnen, daß diese Knaben, welche in ihren Spielen Neuerungen machen, notwendig ganz andere Männer werden müssen, als die Knaben früherer Zeit (wo solche Änderungen nicht beliebt wurden); und sind sie einmal andere Männer geworden, so trachten sie nach einem andern Leben und dann gelüstet sie's nach andern Einrichtungen und Gesetzen.“ (Gesetze VII.)

Von großer Wesenheit für den Spielunterricht ist die Bildung der Spielgenossenschaften. Bei einer Anzahl von Spielen, z. B. schwarzer Mann, Räuber und Soldaten und ähnlichen Spielen, ist es ganz gleichgiltig wie viel Schüler gemeinschaftlich miteinander spielen. Wieder bei andern Spielen ist im voraus festgesetzt, wie viel Spieler sich überhaupt beteiligen können. Aber außerdem gibt es eine große Anzahl von Spielen, bei welchen wohl eine gewisse Freiheit in der Zahl der Teilnehmer zulässig ist, aber wobei es auch eine Grenze gibt, über welche nicht zu schreiten ist, wenn das betreffende Spiel nicht langweilig werden soll. Niemals darf der Spielleiter diesen Punkt aus den Augen verlieren; denn wo Langeweile eintritt, da ist der Wert des Spieles verloren gegangen. Hat z. B. der Lehrer einer Schulklasse von ungefähr 40 Schülern im Spiel, so würde es ganz falsch sein, mit derselben nur eine einzige Spielabteilung z. B. bei Katze und Maus, Ringschlagen oder Drittenabschlagen zu bilden, weil dann das einzelne Kind gar zu wenig sich am eigentlichen Spiele bethätigen könnte. Ein wartendes Hintreten auf längere Zeit bekommt auch das geduldigste Kind überdrüssig, Spielfreude und Spiellust muß bei solchen Verhältnissen zu Grunde gehen. In den angedeuteten Fällen würden 3, ja sogar 4 Spielabteilungen zu machen sein, wenn ein alle befriedigendes Leben sich zeigen soll.

Ja, könnte man einwenden, wie kann ein Lehrer 4 solche Abteilungen überschauen und gehörig überwachen? Niemals darf vergessen werden, daß beim Spiel jederzeit den Spielern eine gewisse Freiheit zu lassen ist, und daß nichts mehr die Spiellust verscheucht, als unnötiges, pedantisches Dreinreden und Dreinfahren seitens des Spielleiters. Ganz zutreffend sagt hierüber Grasberger:[1]) „Allein dasjenige, wogegen wir uns im wohlerwogenen Interesse der Spiellust unserer Knaben und nach der Ansicht liebevoller und gründlicher, nicht etwa blos auf Grund eines „Prospektes“ experimentirender Erzieher, sowie nach eigenen bescheidenen Erfahrungen auf diesem Gebiete verwahren zu sollen glauben, das ist gerade jene unvermeidliche Leitung nach einer immer von neuem anzuwendenden Schablone des Unterrichts; das ist jenes ewige Gängeln und Meistern, nach welchem auch schon das Kind (von dem 12-jährigen Knaben gar nicht zu reden) nie allein sein soll, nie seinen Einfällen und Gefühlen sich überlassen darf; wo immer und Alles nur vorgeschnitten, geregelt und gemaßregelt wird, also auch das Spiel; wornach, mit einem Worte, keine rechte Kinderlust aufkommen kann.“ Der Leiter des Spiels hat vielmehr zu sehen und nicht zu sehen, zu hören und nicht zu hören. Zu sehen und zu hören hat er jederzeit Roheiten, Ungezogenheiten, Bosheiten, Unflätereien, die ohne weiteres mit Entschiedenheit zu bekämpfen sind, während er sich nicht in jeden Zwiespalt und Streit zu mischen hat. Erst dann, wenn ein solcher gar kein Ende nehmen will oder wohl gar in Thätlichkeiten ausarten sollte, hat er aufklärend, besänftigend und friedenstiftend dazwischen zu treten. Harmlose Neckereien, selbst übermütiges Foppen der

[1]) a. a. O. S. 11.

Spieler untereinander dürfen nicht auf die scharfe Kante der Kritik seitens des Spielleiters gelegt werden. Bekommt dieser oder jener mit dem Plumpsack oder mit der Hand oder dem Ball einmal in der Hitze des Spiels einen zu derben Schlag, oder fließen da oder dort bei einem Muttersöhnchen einige Thränen, dann ist nicht gleich eine Untersuchung nach dem Übelthäter anzustellen. Jauchzt der Spieler in seiner Spiellust herzhaft auf, hat er dabei vergessen, daß der Spielplatz neben den besetzten Unterrichtszimmern der Schule liegt, so ist nicht mit Strafe dazwischen zu fahren. Fröhliches Spielleben verträgt sich nicht mit abgemessenen Formen und anbefohlener Schweigsamkeit. Wo das lustige Spiel des Spielplatzes den Unterricht in der nebenstehenden Schule stört, da ist das ein Beweis dafür, daß der genannte Platz nicht richtig zur Schule liegt, aber ein solches falsches Verhältnis kann nicht auf Kosten der Spielfreude seine Erledigung finden.

Es muß das Bestreben des Lehrers auch dahin gehen, daß die ausgewählten Spiele durch öfteres Spielen auch geschätztes Eigentum seiner Schüler werden. Das einfachste Verfahren würde hierbei sein, einen Turnus aufzustellen, nach welchem die Spiele in einer gegebenen Zeit sich wiederholten. Aber gegen ein solches regelmäßiges Auftreten der Spiele sträubt sich nur zu oft und zu deutlich die Spiellust der Schüler, indem dieselben bei der Wahl der Spiele auch ihre Neigungen und Wünsche zur Geltung bringen möchten. Und es ist nicht zu leugnen, daß sie an ein freigewähltes Spiel mit mehr Lust und Freude herantreten, als an ein anderes, das sie auf Befehl des Lehrers zu spielen haben. Der Zwang verträgt sich eben schwer mit dem Wesen des Spieles. Diesen Widerstreit der Meinungen, — auf der einen Seite der Lehrer mit seinem festgestellten Ziele und auf der andern Seite die Spieler mit ihren auseinandergehenden Wünschen, — kann der Spielleiter jedoch in den meisten Fällen durch geschickte Fragestellungen leicht beheben. So z. B. wenn er über seine Spielvorschläge die Mehrheit endgiltig entscheiden läßt; oder wenn er fragt: „Wer hat Lust dieses oder jenes Spiel zu spielen?“ so wird er immer eine Anzahl finden, die ihm zustimmen. Oder er stellt es den Spielern ganz anheim, ihn zu erfreuen, wenn sie heute dieses oder jenes Spiel recht lustig spielen würden u. dgl. m. Durch solche Mittel wird fast ausnahmslos der Lehrer seinen Willen durchsetzen, und seine Schüler werden sich solcher Entscheidung im Spiele zu gute thun.

In den Spielen, in welchen Parteien zu bilden sind, überlasse ja jederzeit der Lehrer die Wahl zu denselben den Spielern; denn nichts verschnupft und verstimmt dieselben so bald und so sehr, als wenn sie unter ihren Genossen wider ihren Willen auch solche haben, die sie nicht mögen, die bekannt sind, daß sie das Spiel verderben. In solchen Fällen lasse man entweder die ersten oder die letzten, die geschicktesten oder die schwächsten, oder besser zwei von den Schülern selbst ernannte Wähler die Entscheidung treffen. Das Los möge dann weiter bestimmen, wer hierbei beginnen soll, sei es, daß ein kurzes bez. langes Hölzchen oder Grashälmchen zu ziehen ist, und wer das lange bekommt, die Vorhand hat, oder daß ein Geldstück in die Luft ge-

worfen wird, nachdem der eine Wähler ſich für „Kopf," der andere für „Schrift" entſchieden hat, und der, deſſen Seite nun oben liegt, zuerſt wählt. Ähnlich kann mit einem Knopf, mit dem Ballſchlagholze und dergl. verfahren werden. Stellt ſich etwa hierauf eine bemerkbare Spielunluſt deshalb ein, weil die Wahl zu ungleich ausgefallen war, ſo iſt es das beſte und richtigſte, nochmals eine Wahl zu veranſtalten, als mit Unluſt und Widerwillen weiter ſpielen zu laſſen.

Sehr anregend wirkt es auf die Schüler, wenn von Zeit zu Zeit ſonſt im Spiele getrennte Abteilungen einer Klaſſe im Wettſpiel gegeneinander geführt werden, wenn z. B. den kleinen ſich die großen im Barrlauf gegenüberzuſtellen haben, oder auch wenn eine Klaſſe gegen die andere zu ſtehen kommt. Es entwickelt ſich bei ſolchem Wettſpiel oft ein ſo heißer Kampf, wie er kaum zu erwarten war. Daß ſolches Leben von nachwirkendem günſtigem Einfluß auf die fernere Spielthätigkeit bleibt, iſt ganz natürlich. Als Grundſatz muß bei ſolchen Wettſpielen gelten, daß nach jedem Spiele, ſofern deſſen Wiederholung beliebt wird, ein Platzwechſel der Parteien einzutreten hat. Auch iſt vor Beginn des erſten Spiels entweder durch freies Übereinkommen oder beſſer durch das Los zu beſtimmen, welche Seite des Platzes der einzelnen Partei zukommt. Wird ſolche Vorſicht nicht angewendet, ſo führen nur zu leicht wirkliche oder auch nur eingebildete Vorzüge des Spielfeldes zu Zank und Streit, was jederzeit dem Gange des Spiels zum Nachteil gereicht.

Wiederholt iſt die Forderung geſtellt worden, daß der ſpielleitende Lehrer ſich am Spiele ſelbſt mit zu beteiligen habe. GutsMuths betrachtet dieſe Frage ſchon als gelöſt, indem er ſtillſchweigend vorausſetzt, daß der Erzieher an dem Spiele ſeiner Zöglinge mitſpielend und ſomit unmittelbar anteilnehme. Andererſeits ſprechen ganz gewichtige Gründe dafür, daß in ſolcher Allgemeinheit dieſes Verlangen gar nicht geſtellt werden kann und darf. Ganz zutreffend iſt vielmehr, was in dieſer Beziehung Klumpp ſagt: „Das eigene Mitſpielen des Lehrers hat mancherlei Bedenken und Hinderniſſe. Iſt er ſelbſt noch jung genug, iſt er geſund, beſitzt er die erforderliche körperliche Kraft und Gewandtheit und jene jugendlich-geiſtige Friſche und Elaſtizität, die ihm auch im Spiele eine gewiſſe Überlegenheit über ſeine Zöglinge ſichert, dann wird er ſelbſt gerne ſich unmittelbar in die Spiele ſeiner Zöglinge miſchen und wird mit der ganzen Friſche und Unbefangenheit mitſpielen, welche ihm die Achtung und Zuneigung und das freudige Entgegenkommen derſelben nur umſo ſicherer gewinnt und erhält. Aber der bejahrtere Mann, der ſchwächliche oder gar kränkliche, der ungeübte oder mindeſtens mindergeübte, der ernſtere und ſtrengere Charakter kann es nicht und darf es nicht. Überhaupt iſt es nicht jedem gegeben, den Übergang vom lehrenden, ermahnenden, nötigenfalls ſogar ſtrafenden Lehrer zum unbefangen mitſpielenden Genoſſen ſeiner Jugend ſogleich und richtig zu treffen, was doch unerläßlich iſt, wenn die Sache nicht ihre Bedeutung verlieren ſoll. Die Forderung, daß der Lehrer mitſpiele, kann deswegen keine allgemeine ſein und iſt in der That auch eine untergeordnete."

Wenn auch im Spiele die größte Freiheit walten soll, so darf es doch nicht dahin kommen, daß ein Kind in Unthätigkeit gerät, sei es aus eigener Neigung, sei es aus Parteilichkeit seitens seiner Genossen. Im ersteren Falle kann der Spielsäumigkeit von vornherein vielfach damit begegnet werden, daß für den Spielverlauf eine bestimmte Reihenfolge angeordnet, besondere Regeln gegeben werden, z. B. bei Katze und Maus, wie die einzelnen Spieler hierbei einander zu folgen haben, oder beim Ringschlagen, um zu sehen, wer schon einmal gelaufen ist, daß die betreffenden z. B. so lange Kehrstellung einzunehmen haben, bis alle im Spiele einmal daran gekommen sind, oder beim Grenzball, daß das Werfen der Reihe nach zu geschehen hat u. dgl. m. Ernster und gefährlicher sind für den Spielverlauf heimliche Abmachungen zu gegenseitigen Bevorzugungen. Sobald solches wahrgenommen wird, entsteht regelmäßig sofort Zank und Streit und Störung des Spiels. Gegen solche Sonderbündelei ist daher seitens des Spielleiters ohne Säumen entschieden vorzugehen. Am empfindlichsten werden diese Spielverderber damit getroffen, daß man sie austreten läßt, damit sie selbst Zeuge sein können, wie gerade ohne ihre störende Teilnahme das Spiel munter und fröhlich fortschreitet.

Die Stellung eines Lehrers als Spielleiter einer ihm unterstehenden Schulklasse ist eine wesentlich leichtere, als die eines Spielleiters eines öffentlichen Spielplatzes, wie es deren neuerdings in einer nennenswerten Anzahl von Ortschaften gibt. Als eine der größten Schwierigkeiten hat sich bisher auf solchen Plätzen die Bildung von Abteilungen aus den zufällig anwesenden Kindern zu gemeinschaftlichen Spielen erwiesen. In der Regel war die Sprödigkeit der einander nicht bekannten Kinder so ausgesprochen hervortretend, daß meist alle Versuche, gemeinschaftliche Spiele vorzunehmen, selbst wenn deren Bekanntsein bei allen den betreffenden Kindern feststand, belanglos blieben. Diese Thatsache führte auch meist dahin, daß solche öffentliche Spielplätze, wenn sie auch anfangs einen erfreulichen und zahlreichen Besuch seitens der Jugend zeigten, doch sich bald leerten und verödeten und nur spärliches Spieltreiben sich hinfristen konnte. Nur dann, wenn sich Bekannte aus der Schule oder von der Straße zufällig auf dem öffentlichen Spielplatze zusammenfanden, da fiel die Anregung des betreffenden Spielleiters meist auf fruchtbaren Boden. Diese Wahrnehmung lehrt deutlich, daß zur Hebung und Förderung des Jugendspiels die Beschaffung eines öffentlichen Spielplatzes und die Bestellung fachmännischer Aufsicht und Leitung auf demselben allein nicht genügt.

In Chemnitz hat man, um den schön im Walde gelegenen öffentlichen Spielplatz der Schuljugend bekannt und beliebt zu machen, die sehr löbliche und nachahmungswerte Einrichtung getroffen, daß in den Sommermonaten jede Schule, die Mädchenschulen nicht ausgeschlossen, an bestimmten Nachmittagen ihre Schüler auf genannten Platz führt, um daselbst an Stelle des ausfallenden Schulunterrichts Bewegungsspiele zu treiben. Bisher begrüßten die Schüler solche Tage als Festtage. Auch ist wohl schon manch ein Kind aus freien Stücken wieder auf den Platz gekommen, wo es ihm mit seinen Schulgenossen so wohlgefiel. Gleichwohl steht fest, daß der bisherige freiwillige

Beſuch nicht ein ſolcher geweſen iſt, wie man im Intereſſe der Spielluſt und der Geſundheit der Jugend erwarten ſollte. Es ſcheint mir zur Zeit zu viel Gleichgiltigkeit oder unzulängliches Verſtändnis ſeitens der meiſten Eltern betreffs der körperlichen Entfaltung der Kinder, ſowie der zweckmäßigen Benutzung freier Stunden im bildenden Bewegungsſpiele noch obzuwalten. Im andern Falle müßte der hieſige Spielplatz bei der großen Zahl der Kinder viel zu klein ſein, um alles Spielbedürfnis befriedigen zu können. Im Turnunterrichte werden in den Chemnitzer Schulen alle Kinder mit einer Anzahl paſſender Spiele bekannt gemacht. Sehr oft kann man auch deren Wiederholung auf den Straßen und Plätzen der Stadt beobachten. Daß aber die hieſigen Kinder den öffentlichen Spielplatz hierzu ſo wenig aufſuchen, ſpricht laut dafür, daß dieſelben noch nicht daran gewöhnt ſind, einen beſondern Weg zu machen, um alsdann in geſunder Luft, in voller Freiheit, auf ſchönerem Platze ungeſtört ihre Spiele treiben zu können. Sie ziehen vielmehr vor, in der Nähe ihrer Wohnungen oft auf ſtaubiger, verkehrsreicher und daher gefahrvoller Straße ihren Beluſtigungen nachzugehen. Dies gilt ſelbſt von den Kindern, deren Wohnungen nicht allzufern von dem öffentlichen Spielplatze liegen. Wiederholt habe ich in dieſen Vierteln die Straßen voll ſpielender Kinder gefunden, während gleichzeitig der Beſuch des mehrfach genannten Platzes ſehr zu wünſchen übrig ließ. Ich habe guten Grund, annehmen zu können, daß anderwärts ganz ähnliche Verhältniſſe obwalten, und habe mich deshalb über die hieſigen etwas weiter ausgelaſſen. Ich bin überzeugt, daß in ſolchen Verhältniſſen zunächſt ein verſtändnisvolles Einſchreiten der Eltern einigen Wandel ſchaffen kann. Es wird ſich dies wohl einige Zeit nehmen. Es iſt ja ohnehin noch nicht lange her, da man im fröhlichen Jugendſpiel nur zu oft etwas Unnötiges und Ungehöriges ſah und man ein in ſeiner freien Zeit ruhig dahingehendes oder ſtillſitzendes Kind für viel artiger fand, als eines, das hüpfend, ſpringend, laufend ſich vergnügte. Andere und beſſere Anſchauungen der Eltern über Kindererziehung werden künftig auch andere und günſtigere Wirkungen für's Jugendſpiel zeitigen.

Die Schule der Neuzeit hat dem Elternhauſe einen Teil der Erziehung der Kinder abgenommen. Deshalb wurde der Turnunterricht als Lehrfach dem Schulganzen eingefügt, und mit ihm trat auch das Jugendſpiel in ein nahes Verhältnis zur Schule. Infolgedeſſen kann und darf es der Schule nicht gleichgiltig ſein, wie die Schüler außerhalb der Schule ihre Freizeit im Spiele verbringen, ob und wie ſie die gegebenen Gelegenheiten zum Spielen benutzen. Die Spielbewegung der Gegenwart zu Gunſten der Jugendſpiele iſt daher auch für die Schule von Intereſſe. Wie ſchwer ſich *Geſpielſchaften* bei gegenſeitigem Fremdſein der Kinder auf öffentlichem Spielplatze bilden laſſen, iſt ſchon berührt worden; dagegen kann gar nicht geleugnet werden, daß der Schule vielfach Mittel zu Gebote ſtehen, hierbei fördernd einzugreifen. So wird es ſchon von Erfolg ſein, wenn der Lehrer die Schüler ſeiner Klaſſe von Zeit zu Zeit zum öfteren Beſuch des genannten Platzes auffordert, ſich alsdann darnach erkundigt, wie ſie die Zeit auf demſelben verbracht, welche Spiele ſie geſpielt haben, wer im

Spiele Sieger geblieben, was ihnen etwa ſtörend geweſen ſei u. dgl. m. Von ganz beſonderer Wirkung wird jedoch das Beſtreben ſein, eigene Geſpielſchaften für den öffentlichen Spielplatz zu begründen. Dies läßt ſich dadurch bewerkſtelligen, daß der Lehrer die Schüler einer Klaſſe, namentlich die, die ſich im Schulſpiel beſonders eifrig und ſpielluſtig zeigen, ſich einer beſonderen Beliebtheit bei ihren Mitſchülern erfreuen, dahin zu bringen ſucht, daß ſie ſich gegenſeitig das feſte Verſprechen geben, regelmäßig zu beſtimmten Zeiten ſich auf dem erwähnten Platze zu gemeinſchaftlichem Spiele zuſammenzufinden. Für ſolche Fälle wird es für alle ſehr anregend ſein, wenn gleichzeitig der Lehrer die Schüler veranlaßt, einen der ihrigen zu ihrem Spielwart oder Spielkönig zu erküren, der die Wahl des Spiels zu treffen, den Beginn desſelben zu ſichern und den geregelten Verlauf zu überwachen, auch auf das Herbeiſchaffen des etwaigen Spielgerätes Bedacht zu nehmen hat. Eine ſolche Selbſtleitung beim Spiele ſagt den Schülern ſehr zu, und ſie entſpricht auch völlig den ſonſtigen Verhältniſſen der Kinder beim geſelligen Spiele auf der Straße. Hierbei iſt immer ein oder das andere Kind beſtimmend und tonangebend, allerdings ohne Wahl und beſonderen Auftrag. Die übrigen Geſpielen laſſen ſich aber gern ſolche Herrſchaft gefallen, wenn ihnen nur dabei reiche Gelegenheit zum Austummeln wird. Es iſt daher wohl anzunehmen, daß auch eine bewußte Selbſtleitung beim Jugendſpiel nicht anders als förderlich ſein kann. Schon Klumpp tritt für eine ſolche mit folgenden Worten ein: „Der Erzieher wiſſe ſeine Knaben ſelbſt ins Intereſſe zu ziehen, übertrage ihnen ſelbſt, teils direkt, teils indirekt, wie es die Umſtände rätlich machen, einen Teil der Aufſicht und er wird bald finden, wie gut er beraten iſt. Vertrauen erweckt Vertrauen . . . Er wähle ſich die ſittlich tüchtigſten Knaben ſelbſt aus, oder noch beſſer, er laſſe ſie von der ganzen Schar durch Abſtimmung wählen und übertrage einer ſolchen Jury nicht blos die Aufſicht, ſondern auch das Recht und die Pflicht, ſelbſt für Ordnung und Sittlichkeit zu ſorgen und nur in den wichtigſten Fällen an ihn zu apelliren und er wird finden, wie eifrig und ehrenhaft ſie ſeinem Vertrauen entſprechen und wie bereitwillig und gehorſam die Knabenrepublik ſich den Ausſprüchen eines ſolchen ſelbſtgewählten Schiedsgerichtes fügen wird.“ In dieſer Beziehung geben uns die Engländer ein ſehr nachahmungswertes Beiſpiel: „Der erfahrenſte und umſichtigſte, gewöhnlich auch der praktiſch beſte Spieler wird von ſeiner Partei für die ganze Saiſon zum „Capitain“ (Hauptmann) gewählt und gilt dies für eine große, allerdings recht verantwortungsvolle Ehre. Ihm und ſeinen Anordnungen muß unbedingt von jedem und in jedem während des Spiels Folge gegeben werden. Wenn die Partei, deren Haupt er iſt, „out“ iſt, ſo weiſt er den einzelnen fielders ihre Plätze an und beſtimmt die Reihenfolge der Schläger, wenn die Partei die Burg hat. Auf ihn und ſeine umſichtige Thätigkeit kommt für den Erfolg viel an. Er beſitzt auch große Autorität und darf ſich gerne erlauben, während des Spiels Verweiſe zu geben, die die jungen Leute ſich ſonſt von dem Gleichalterigen nicht gefallen laſſen würden. Aber wenn ſie ſich einmal freiwillig untergeordnet haben, wie hier beim Spiel der Fall iſt, ſo ziehen

sie auch in musterhafter Weise die Konsequenzen davon und gehorchen so unfehlbar, wie der bestgedrillte Soldat seinem Unteroffizier, trotzdem den jungen Engländern sonst alles derartige gegen die Natur geht." (H. Raydt, Englische Schulbilder S. 92.)

Ist es gelungen, einige solcher Gespielschaften zu bilden, die regelmäßig den großen öffentlichen Spielplatz aufsuchen, um daselbst ihr fröhliches Wesen zu treiben, dann wird dieses Beispiel von selbst zur weiteren Nachahmung anregen und beleben. Es ist gar nicht zu bezweifeln, daß mit der Zeit die einzelnen Gespielschaften durch das öftere Begegnen sich kennen lernen müssen, auch wird das Streben nach gleichen Zwecken sie näher zusammenführen. Dann wird sicher ganz von selbst kommen, daß sie sich von Zeit zu Zeit auch zum fröhlichen Wettspiele herausfordern werden. Nichts aber fördert mehr den Spieleifer und erhöht die Spiellust als solches gegenseitige Abwägen der Kräfte und Geschicklichkeit ganzer Parteien, die sich sonst wenig berühren. In England hat das gegenseitige Herausfordern ganzer Spielgesellschaften zum gemeinsamen Wettspiel die besten Früchte zur Verallgemeinung der Spiele getragen. „Überhaupt," schreibt Raidt a. a. O. S. 172: „tragen die Wettkämpfe der einzelnen Schulhäuser viel dazu bei, um den Eifer für die Erwerbung einer größtmöglichen Spielgeschicklichkeit zu erhöhen." Daß solche Wettspiele auch dem deutschen Wesen zusagen, beweisen schon die auf Turnplätzen bald so beliebt gewordenen volkstümlichen Wettkämpfe, mehr noch aber die aus alter Zeit bis auf die Gegenwart erhaltenen Wettspiele ganzer Dorfschaften miteinander. Bei sonst nicht allzu ungünstigen Verhältnissen wird sicher auf den neugeschaffenen großen Spielplätzen auch fröhliches Kampfleben erwachsen. Zur schnelleren Herbeiführung solcher erfreulichen Verhältnisse würde ganz dienlich sein, wenn von Zeit zu Zeit, wie in England, die verschiedenen Schulen ihre Gespielschaften zum Wettspiel einander gegenüberstellten, um sich dabei gegenseitig zu erproben. In Braunschweig hat man hiermit schon sehr günstige Erfolge erzielt. Wenn dann oft diese Plätze vom lauten allgemeinen Jubel der Wettkämpfer erfüllt sein werden, dann erst ist die Saat, die ein idealer Zug der Gegenwart ausstreute und deren Auskeimen zur Zeit vielerorts mit Schwierigkeiten verbunden zu sein scheint, ins kräftige erfreuliche Schossen geraten.

Wenn es schon, wie dargethan wurde, seitens des Lehrers seine Bedenken hat, sich in den Verlauf des Schulspiels ohne triftigen Grund hineinzumischen, so kann es geradezu als eine Störung und Verleidung des Spieles gelten, wenn der anwesende Spielleiter eines öffentlichen Spielplatzes vorschreiben wollte, welches Spiel von den freiwillig erschienenen Spielern zu treiben sei, wenn dieselben zu einem andern übergehen, nach welchen Regeln sie zu spielen, welche andere Spielgenossen sie aufzunehmen hätten. Solcher Zwang erweckt Widerstand, aber keine Spielfreude, die am besten in voller Freiheit gedeiht. Die Spielleiter auf solchen Plätzen haben sich lediglich darauf zu beschränken, die Spielgeräte nach kundgegebenem Wunsche an die Spieler zu verabfolgen, darüber zu wachen, daß nicht eine Spielabteilung

die andere stört, daß nicht Roheiten und Ungehörigkeiten aufkommen. Selbstverständlich ist es dagegen, daß diese Leiter, wenn sie um ihr Urteil, um ihre Erfahrung angegangen werden, alsdann auch gern mit Rat und That beizustehen haben.

In allen Schulen, in denen der Turnunterricht eingeführt worden ist, wird es wohl auch einen Platz geben, auf welchem Spiele vorgenommen werden können. Dies dürfte bei allen Groß-, Mittel- und selbst schon vielen kleineren Städten des deutschen Vaterlandes der Fall sein. Dem ersten und dringendsten Bedürfnisse ist damit Abhilfe geschehen. Sehr oft wird man den Spiel- und Turnplatz unmittelbar neben dem Schulhause vorfinden. Wie schon erwähnt, geht es beim Jugendspiel nicht immer so still zu, daß die Nachbarschaft hiervon nichts merke. Daß dieser Umstand auch zu Störungen des Unterrichts Veranlassung gegeben hat, ist nicht zu leugnen. Man sollte daher bei Neuanlagen darauf bedacht sein, den Spielplatz in einer gewissen Entfernung von den Unterrichtszimmern anzulegen. In Chemnitz hat man diese Frage bei dem Neubau einer Schule sehr glücklich gelöst. Das Hauptgebäude hat 2 Seitenflügel. Durch Anschluß der Turnhalle an diese beiden Flügel, ist es möglich, daß sowohl die Knaben als auch die Mädchen von ihren Parterre-Corridoren aus direkt in die Halle eintreten können. Hinter der Turnhalle erst befindet sich der Turn- und Spielplatz. Es ist hiermit ein genügend großer Zwischenraum geschaffen, der den Lärm beim Spiel nicht in die Schulzimmer dringen läßt.

In Dörfern, wo die Erwerbung von Grund und Boden nicht mit allzu großen Kosten verknüpft ist, sollte sich überall in der Nähe der Schule ein hinlänglich großer Spielplatz vorfinden, der jederzeit der Dorfjugend zu ihrem Spiele freistünde. Daß in den meisten, besonders größeren Städten die Schulturnplätze nur von beschränkter Größe sein werden, liegt in den gegebenen Verhältnissen. Daher können auch auf ihnen nur Spiele vorgenommen werden, die eine mäßige Ausdehnung erheischen. Die großen Lauf- und Wurfspiele können hier nur Vorübung finden. Schon dieser Umstand sollte überall dahin geführt haben, daß in solchen Orten auch große öffentliche Spielplätze sich vorfänden. Glücklicher Weise scheint, wie schon berührt, nunmehr die Zeit erstanden zu sein, in der man bedacht ist, dieses Versäumnis nachzuholen. Für alle Verhältnisse passende Maße der Größe eines solchen Platzes lassen sich allerdings nicht aufstellen, da die Menge der Besucher und die Art der zu betreibenden größeren Lauf- und Ballspiele von ausschlaggebender Bedeutung sind. Jedoch soviel dürfte feststehen, daß im kleinsten Orte bei den geringsten Ansprüchen immerhin dieser Platz nicht unter 100 *m* Länge und 50 *m* Breite betragen möchte. Es ist selbstverständlich, daß ein Spielplatz völlig eben zu sein hat, namentlich ist sorgfältig darauf zu achten, daß sich nicht hie und da kleine Vertiefungen vorfinden, in welchen man nur zu leicht den Fuß vertreten kann. Auch muß die Anlage so getroffen werden, daß nach Regengüssen sich das Wasser bald verlaufen kann und daß die sich feucht haltenden Stellen durch Drainiren trocken gelegt werden. Dichter Rasen, der von Zeit zu Zeit zu mähen ist, ist für einen Spielplatz der beste

Boden, weil dieser einzig und allein die Spieler vor Staubbelästigung schützt. Deshalb sind die englischen Spielplätze mit ihrem sammetweichen, sorgfältig gepflegten und kurzgeschorenen Rasen, der bei dem herrschenden Seeklima so herrlich gedeiht, so berühmt. Leider hält es in Deutschland schwer, auf gut besuchten Spielplätzen den vorhandenen Rasen zu erhalten. Es ist dies nur möglich, wenn der Spielplatz gegenüber dem vorhandenen Bedürfnis verhältnismäßig sehr groß ist, so daß immer ein Teil desselben außer Spiel gelassen werden kann. Es ist wohl wahr, daß die Beschaffung solcher Plätze große Kosten verursachen müssen, aber es handelt sich auch hierbei um das größte Gut der spielenden Menschen, um die Gesundheit.

Das praktische englische Volk kann uns hier als leuchtendes Muster gelten, daher möge hier folgen, was Raidt a. a. O. S. 22 über die englischen Spielplätze sagt: „Das für uns Deutsche Überraschendste sind die prachtvollen, in kurzem Rasen gehaltenen Spielplätze, welche nach unseren Begriffen, riesig groß sind und die einen köstlichen Schatz für die sich auf ihnen von der geistigen Arbeit erholenden Jugend darbieten. Dieselben werden mit größter Sorgfalt behandelt, sehr oft mit Mähmaschinen geschnitten und mit schweren Walzen geglättet, so daß sie eine annähernd vollkommen ebene Fläche darbieten, auf denen ein Stolpern nicht so leicht möglich ist. Auch werden die Rasenplätze an heißen Sommertagen, wenn sie desselben bedürfen, tüchtig bewässert, so daß sie auch bei dörrendster Sonne in frischestem Grün prangen. Wahrlich ein solcher Spielplatz ist ein großes Gut für die Erziehung der Jugend. Hat man einmal einen solchen gesehen und die jungen Leute beobachtet, wie sie in Jugendfrische und schwellender Kraft auf demselben hin- und herlaufen, springen und mit größtem Eifer ihre wundervollen nationalen Spiele betreiben und hört dann, daß dies jeden Tag eine oder mehrere Stunden geschieht, so versteht man, wie der greise Wellington, als er den Spielplatz der Schule von Eton besuchte, sagen konnte: „It was here, that Waterloo was won.“ (Hier wurde Waterloo gewonnen.) Fast alle englischen Public-Schools und auch die größeren Privatschulen haben einen schönen eigenen Spielplatz oder auch mehrere, welche so viel wie möglich in unmittelbarer Nähe des Schulhauses liegen.“

Einiger Schatten muß wenigstens in der Nähe des öffentlichen Spielplatzes sein, daher ist derselbe mit Bäumen zu umpflanzen. Ulmen, Linden, Ahorne, Eichen sind je nach Maßgabe des Bodens hierbei zu empfehlen. Hören wir auch hier, was Raidt a. a. O. S. 24 weiter sagt: „Die schönen englischen Spielplätze werden noch wohlthuender dadurch, daß sie von Gebüsch und prächtigen alten Bäumen umgeben und, soweit sie das Spiel nicht stören, von einzelnen Baumreihen auch durchzogen sind. Auf diese Weise bieten dieselben auch erfrischende Promenaden für Schüler und Beamte der Schule dar; die Damen und andere Angehörige der Lehrer ergehen sich gerne auf den gut gehaltenen, schattigen Wegen, welche die Spielplätze umgeben und sehen von den unter den schönen Bäumen angebrachten Ruheplätzen dem munteren Treiben der fröhlichen Jugend zu. Auf der Seite

des Platzes steht oft ein kleines Gebäude, Pavillon genannt, welches einmal zum Aufbewahren der Bälle und der anderen zu den Spielen gehörigen Geräte dient und andererseits auch Plätze für die Preisrichter und geladenes Publikum bei den „Matches" enthält. Nicht selten sind diese Pavillons noch mit einer mehr oder minder großen Tribüne versehen, von welcher aus man den ganzen Spielplatz gut übersehen kann und die bei feierlichen Wettkämpfen von einem Flor schöner Damen besetzt ist." Ein großer Spielplatz ist wieder in kleinere abzugrenzen, was ebenfalls durch schattengebende Bäume zum Ausdruck gebracht werden kann. Ist dies nicht möglich, so müssen farbige Markpfähle zur Hand sein, mit denen die Grenzen und die Male für das einzelne Spiel weithin sichtbar angegeben werden können. Jedoch genügen unter Umständen schon in den unbewachsenen Boden eingeritzte Furchen oder auf Grasboden mit Kalkwasser gezogene Linien, ja selbst hingelegte Steine oder Kleidungsstücke als Male und Marklinien. Auf dem ungefähr 30.000 *qm* großen öffentlichen Spielplatz in Chemnitz finden sich 1. 8 kleinere Plätze für Spiele an Ort; 2. 2 viereckige Barrlaufspielplätze, einer 24 zu 25 *m*, der andere 20 zu 32 *m*; 3. 2 Plätze für Laufspiele wie Fuchs aus dem Loch, Tag und Nacht u. dgl., der eine 25 zu 30 und der andere 25 zu 40 *m*; 4. 2 Ballspielplätze für kleinere Knaben je 20 zu 80 *m* und 5. 2 große Ballspielplätze je 30 zu 100 *m* abgegrenzt. Da keine Bäume die letzten 2 Plätze nach innen zu trennen, so lassen sich beide nach Bedürfnis bis auf 60 *m* verbreitern.

In Chemnitz ist der Spielplatz überdem noch mit 2 Schwebebäumen versehen, und sodann steht ein Schuppen an der Grenze des Platzes, der die reichgemessene Zahl der Spielgeräte birgt, als Bälle von den verschiedensten Größen zum Werfen, zum Schleudern und für das Fußballspiel, Reifen zum Treiben und zum Auffangen, Stangen zum Ziehen und zum Stemmen, Seile zum Ziehen, große Schwungseile, Geräte für das Diebeslaufen und für den ringenden Kreis u. s. w. Rund um den Platz befinden sich in Abständen eine Anzahl Bänke zum Ausruhen. „Auf einer anderen Seite des Spielplatzes," teilt Raidt a. a. O. S. 24 mit, „sind bei Fettes Colleg verschiedene Vorrichtungen zum Weit- und Hochspringen gemacht, sowie auch Gräben, Hürden und andere Hindernisse, deren Überspringen mehr oder minder große Übung erfordert. Auch ist hier ein flacher Teich ausgegraben, welcher leicht bei geringer Kälte zufriert und den Schülern Gelegenheit zum Schlittschuhlaufen bietet."

Der öffentliche Spielplatz in Chemnitz wird in den ersten Tagen des Mai eröffnet und Ende September geschlossen. An jedem Tage haben von 5—7 Uhr je 2 Lehrer die Aufsicht über die Spiele, an den schulfreien Nachmittagen, Mittwochs und Sonnabends, schon von 4 Uhr an, während der Sommerferien ist dies täglich von 9—12 vormittags und 4—7 nachmittags der Fall.

Im Frühjahr 1894 soll hier ein zweiter, ebenfalls im Walde, aber am entgegengesetzten Ende der Stadt liegender öffentlicher Spielplatz eingerichtet und dem Gebrauche übergeben werden; denn solche Spielplätze dürfen

auch nicht allzuweit von einem Stadtteile entfernt sein, daher empfiehlt sich bei großen Städten die Anlage von mehreren entsprechend liegenden Plätzen.

Beim Spiel sei die Kleidung leicht. Die Oberkleider lege man ab, es genügen Hemd und Beinkleid. Ist ersteres von Wolle, dann ist man auch beim schweißtreibendsten Spiel vor Erkältung sicher. Ein besonderer Spielanzug, wie er in England beliebt ist, ist nicht nötig. Dort zeigen verschiedenfarbige streifige Hemden die Partei an, der der Spieler angehört. Allerdings verlangen eine Anzahl Spiele, wie z. B. Tag und Nacht, das Fußballspiel eine besondere, sichtliche Kennzeichnung der sich bekämpfenden Parteien. Es läßt sich dies jedoch schon durch Anlegen von Armbinden oder Schleifen, durch Umbinden der Taschentücher seitens einer Partei hinreichend kundgeben. In der Abbildung des Ballspiels im Trostspiegel Petrarche's tragen die 3 Mitglieder der einen Partei Stirnbänder. Als eine Geschmacksverirrung muß das Tragen buntstreifiger Hemden, nach Art der Harlekine, gelten. Das echte Spiel macht schon an und für sich lustig, hierzu bedarf es keines besondern Aufputzes. Wer beim Spiel bequemeres Schuhwerk als das gewöhnliche tragen will, der vertausche es mit Turnschuhen von Leder oder Segeltuch.

Das hauptsächlichste Gerät eines Spielplatzes ist der Ball. In den verschiedensten Größen findet er Verwendung. Man unterscheidet zunächst Hohl- und Vollbälle. Erstere sind von Gummi und neuerdings auch von Cellulose. Die kleinen Hohlbälle, am besten 6—7 *cm* im Durchmesser, eignen

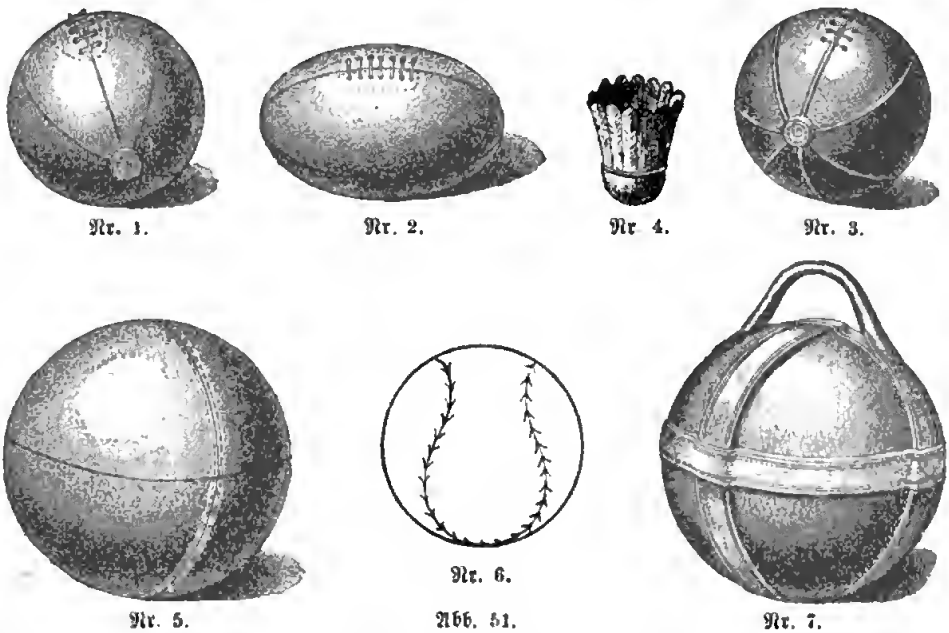


Abb. 51.

sich besonders für Fangspiele. Die großen Hohlbälle (Abb. 51, Nr. 1—3), insbesondere für das Fußballspiel, 20—30 *cm* im Durchmesser haltend, bestehen aus einem ganz runden oder auch ovalen Gummiballon, welcher ein Mundstück zum Aufblasen mit dem Munde oder mit einer kleinen Luftpumpe

hat und mit einem schützenden Lederüberzug versehen wird. Im Altertume wurde eine aufgeblasene Schweinsblase verwendet, unter Umständen geschieht dies auch jetzt noch. Die kleinen Vollbälle, auch Handbälle genannt, haben in der Regel 6—7 *cm* Durchmesser, bestehen aus Kalbshaarfüllung mit Lederüberzug oder auch aus massivem Gummi. Man kann sich dieselben selbst herstellen, indem man einen Korkpfropfen kugelförmig schneidet, denselben mit Wolle oder Werg recht fest bis zur erforderlichen Größe umwickelt, und dann mit Garn oder dünnem Bindfaden von lebhafter Farbe überstrickt. Als Kern für solche Zubereitung ist auch ein kleiner massiver Gummiball sehr empfehlenswert. Wie man seinerzeit für die Ballhäuser die Bälle aus Tuch bereitete, wurde oben (S. 105) schon berührt. Die großen Vollbälle, von 10—30 *cm* im Durchmesser, werden entweder als Stoß- oder als Schleuderbälle benutzt. Sie werden aus 4—8 Lederstücken (s. Abb. 51, Nr. 1 u. 3) oder auch aus 2 gepreßten und zusammengenähten Lederschalen (s. Abb. 51, Nr. 2 u. 5) hergestellt und mit Kalbshaaren oder Filzwolle gefüllt. Neuerdings hat man auch Filzbälle, bestehend aus einer gewalkten Filzhülle, die innen mit Filzwolle ausgefüllt ist, in Anwendung gebracht. Die Erfahrungen, die in Chemnitz mit dieser Art von Bällen bezüglich ihrer Dauerhaftigkeit gemacht wurden, waren keine günstigen. Seitdem diese Bälle aber mit einem Lederüberzug versehen werden, genügen sie allen Ansprüchen. Platzt beim Spiel bei solchen Bällen die Naht, dann ist man sicher, daß von ihrem Inhalte nichts verloren geht, wie dies in der Regel bei mit Haaren gefüllten Bällen wahrzunehmen ist. Der Schleuderball (Abb. 51, Nr. 7) unterscheidet sich vom Stoßball nur dadurch, daß er mit einem Griff zum Schleudern versehen ist. Ein den ganzen Ball umfassender Riemen von festem Leder, der außerdem durch 2 andere kreuzende Riemen noch besonders befestigt wird, ist hierzu am geeignetsten. Über die Bälle zum Cricket (Abb. 51, Nr. 6) und Lawn-Tennis wurde schon oben an betreffender Stelle Mitteilung gemacht. Der Federball (Abb. 51, Nr. 4) ist aus einem mit Zeug oder Leder überzogenen Kork von 4—5 *cm* Durchmesser hergestellt, dessen obere, ebene Fläche einen Kranz von 6—9 *cm* langen Federn trägt. Das hierzu nötige Schlagnetz besteht aus einem mit einem Stiel versehenen Reifen, welcher durch festen Bindfaden netzförmig und straff überzogen ist. Das Ballscheit, auch Schlagholz, Ballpritsche oder Raket genannt, zum Schlagen des kleinen Balles ist ein etwa 80 *cm* langes und 4—6 *cm* breites plattgehobeltes Holz, dessen Griff, etwa 3 *cm* stark, des sicheren Haltens wegen gewöhnlich mit Bindfaden eng umwunden ist.

Schon gewöhnliche Faßreifen eignen sich zum Reifentreiben, jedoch sind in Spielwarenläden für wenig Geld für dieses Spiel sauber gearbeitete Geräte zu haben. Ein Gleiches gilt von den Reifen zum Werfen mit den hierzu erforderlichen Fangstäben und von den kleinen Schwungseilchen. In Turnhallen sind die Klettertaue und eisernen Stäbe leicht für Kämpfe im Ziehen und Stemmen zu gebrauchen, jedoch ist es besser, wenn hierfür ein besonderes 3 *cm* dickes und etwa 10 *m* langes Seil und einige 3—4 *m* lange und gegen 4 *cm* dicke Stangen vorhanden sind. Der Plumpsack

ist ein Taschentuch, in den ein einfacher Knoten geknüpft wird. Man soll nicht mit ihm Schmerzen bereiten, sondern ihn nur im Scherz gebrauchen.

Die sächsische Turnlehrerversammlung vom 23. September 1877 in Dresden beschäftigte sich an der Hand eines entsprechenden Vortrages von O. Schettler mit der Frage über „die Verteilung der Spiele im Turnunterrichte der Volksschulen." Der Vortragende gab am Schlusse seiner Rede eine Spielauswahl für Kinder, nach aufsteigenden Lebensjahren geordnet, die der Hauptsache nach von der Versammlung gutgeheißen wurde. Ich nehme keinen Anstand, diese Auswahl hier bei der nachfolgenden Beschreibung einer Anzahl der brauchbarsten Bewegungsspiele für die Schule mit wenigen Kürzungen und einigen Umstellungen zu Grunde zu legen, weil ich dieser Auswahl seinerzeit zugestimmt habe. Sodann handelt es sich ja um eine Spielauswahl, die schon vor dem Forum der Kritik Sachverständiger der Hauptsache nach ihre Probe bestanden hat, und ich andererseits auch der Meinung bin, daß eine alle bis ins einzelnste befriedigende Auswahl bei den verschiedenen, oft auch widersprechenden Ansichten nicht gefunden werden kann. Selbstverständlich werden die Spiele, die früher eine Beschreibung gefunden haben, hier einfach nur genannt. Die mit einem * versehenen Spiele sind nur für Mädchen, die mit einem + versehenen nur für Knaben, alle andern aber für Knaben und Mädchen geeignet.

A. Spiele für Kinder unter dem 10. Lebensjahre.

1. **Ringel, Ringel Reihe.** Die spielenden Kinder stehen im Kreise, fassen gegenseitig die Hände, schreiten seitwärts links oder rechts und singen dazu nach bekannter Melodie:

Ringel, Ringel, Reihe,
's sind der Kinder dreie,
sitzen auf dem Holderbusch,
schreien alle husch, husch, husch.

Bei den letzten Worten kauern alle nieder, stehen aber alsbald wieder auf und beginnen ihren Reihentanz von neuem. Denselben Ringelreihen führen auch kleine Kinder gern beim Gesange des Liedchens aus:

„Bauer, baue Kessel!
Morgen wird's besser
Übermorgen trag'n wir Wasser 'nein,
Pautz! fällt der ganze Kessel ein!

2. * **Der Herr von Ninive.** Vor mehreren, etwa 3—6, in Reihe stehenden Gespielen, die sich gegenseitig mit den Händen gefaßt halten, steht ein Kind, das 3 Schritt vor und 3 zurück geht und dabei singt oder spricht: „Es kommt der Herr von Ninive, juchheisa, vivilade!" Hierauf gehen jene ebenfalls 3 Schritt vor und 3 zurück, indem sie singend fragen: „Was will der Herr von Ninive? Juchheisa, vivilade!" Es folgt die Antwort: „Er will die jüngste Tochter haben. Juchheisa ꝛc." Weiter wird nun gefragt und geantwortet: „Was will er mit der Tochter machen? Juchheisa ꝛc." — Ant-

wort: „Er will ihr einen Namen geben. Juchheisa ꝛc.“ Frage: „Was soll das für ein Name sein? Juchheisa ꝛc.“ — Antwort: „Ida N. (es wird der Name einer Spielerin genannt) soll der Name sein. Juchheisa ꝛc.“ Das genannte Mädchen geht nun hinüber zum Manne aus Ninive, reicht ihm die Hand und setzt mit ihm das Spiel fort; indem beide nun singen: Es kommen 2 Männer aus Ninive u. s. w. Alle Fragen und Antworten folgen weiter, bis nur noch ein Kind übrig ist, das von den übrigen umkreist, wohl auch geneckt wird. Im neuen Spiele ist es aber der Herr von Ninive. Bei allen Fragen oder Antworten geht die betreffende Partei 3 Schritt vor- und 3 Schritt rückwärts, während die andere am Platze bleibt.

3. **Nix in der Grube.** Der im Straßengraben oder durch gezogene Linien im Erdboden angedeutete Graben kauernde Nix sucht einen der den Graben überspringenden Spieler, welche neckend singen:

„Nix in der Grube
bist ein böser Bube!
wasch dir deine Beinchen
mit ziegelroten Steinchen!
Nix, greif zu!“

zu erfassen, welcher alsbald der Nix ist, oder aber jeder Getroffene wird mit Nix, bis es alle sind. Der letzte so gewordene Nix beginnt das neue Spiel.

4. **Der Gänsedieb.** Einer von der ungeraden Zahl der Spieler steht in der Mitte und ist der Gänsedieb, alle andern haben im Kreise die Hände gefaßt, schreiten seitwärts, indem sie singen:

„Wer mir die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb.
Wer mir sie aber wieder gibt, den hab ich lieb.“

Beim letzten Worten lassen alle plötzlich los, und alle suchen sich 2 und 2 zu fassen. Wer hierbei übrig bleibt, ist für das neue Spiel der Gänsedieb. Muntere Mädchen versuchen auch oft nach dem Paaren tanzend herumzuspringen, bevor sie das neue Spiel beginnen.

5. * **Königs Töchterlein.** Ein Mädchen, die „Königstochter,“ kauert nieder, während die andern, etwa 6, den emporgehaltenen Saum des Oberkleides derselben mit beiden Händen halten und so einen Turm andeuten. Eine weitere Gespielin geht um den Kreis der haltenden herum, dabei singend:

„Kling, klang Gloria,
wer sitzt in diesem Turme da?“

und schlägt auf die Hand einer Gespielin, zum Zeichen, daß dieselbe loslassen soll. Diese legt den Teil des Kleides, den sie hielt über den Kopf der Königstocher hinweg und zieht mitsingend der schlagenden nach. Hat dies auch die letzte gethan, so schlägt die Königstochter ihr Kleid zurück, springt auf und läuft den nunmehr fliehenden Gespielinnen nach, um eine zu erhaschen, die alsdann im neuen Spiele die Königstochter ist.

6. **Adam hatte 7 Söhne.** Die einen Kreis bildenden, an den Händen sich fassenden Gespielen schreiten um einen in der Mitte stehenden und singen dabei:

„Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhn' hatt' Adam.
Sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie sahen sich ins Angesicht
Und machten's alle so."

Beim letzten Wort bleiben alle stehen und schweigen mit ihrem Gesange, während der Gespiele in der Mitte etwas vormacht, z. B. Kniebeugen, Aufhüpfen, lange Nase, Nießen, Husten, Gesichterschneiden u. s. f, was alle nachzumachen haben, bis das Spiel von neuem anhebt.

7. **Haschen,** auch Zecken, d. h. leise berühren, genannt. Der Häscher oder Zeckmann, der durch Abzählen, Los oder Wahl bestimmt worden ist, sucht einen der vor ihm fliehenden Spieler mit einem leichten Schlage mit der Hand zu treffen. Der Getroffene, dessen Name laut auszurufen ist, wird sofort Häscher und hat das Spiel in gleicher Weise fortzusetzen, jedoch darf derselbe seinen Vorgänger nicht wieder schlagen. Ist ein Freimal ausgemacht, so können sich die Verfolgten dahin retten. Wird dieses Mal aber mißbraucht, so steht es dem Häscher frei, durch den Ausspruch: „Dreimal drei ist neun; wer nicht läuft, ist mein!" die Spieler zu zwingen, dasselbe zu verlassen. Kann plötzliches Kauern oder das Erfassen eines eisernen Gegenstandes vor dem Schlage des Häschers sichern, so heißt dieses Spiel im ersten Falle Kauerhaschen (Kauermännchen oder Huckezeck), im andern Eisenmännchen (Eisenzeck). Beim Schneidezeck (Kreuzhaschen, Kreuzjagen) hat der Häscher sofort sein Ziel aufzugeben und dem nachzulaufen, der den Weg zwischen ihm und dem Verfolgten durchquert.

8. **Komm mit!** s. S. 277.

9. **Wer ist schneller?** s. S. 277.

10. **Katze und Maus.** Die Gespielschaft bildet mit Händefassen das Gesicht nach innen einen Ring, ein Spieler, die Katze, steht außerhalb und ein anderer, die Maus, innerhalb desselben. Die Katze sagt: „Mäuschen, Mäuschen, komm heraus!" Die Maus antwortet: „Werde mich hüten." Erstere sagt weiter: „Kratz' ich dir die Augen aus." Letztere antwortet hierauf: „Kriech' ich zu meinem Löchlein 'naus." Sofort flieht das Mäuschen, bald nach außen, bald nach innen unter den Armen durchschlüpfend, von der Katze unentwegt verfolgt. Hat letztere das Mäuschen gefangen, d. h. mit einer Hand berührt, so treten diese in die Reihe ein und zwei andere sind Katze und Maus. Damit alle Spieler in gleicher Weise in Thätigkeit kommen, so ist die Reihenfolge festzustellen, wie die einzelnen als Katze und Maus aufzutreten haben. Weiter kann, um der Katze das Geschäft zu erschweren, bestimmt werden, daß die Arme zu senken sind, sobald dieselbe aus dem Kreise oder in denselben hinein will. Ferner können der Katze nur 1 oder 2 Aus- und Eingänge zugewiesen werden, während die Maus überall hin ihre Zuflucht nehmen kann. Auch kann der Kreis während des Haschens unter dem Gesange eines Liedes seitwärts schreiten. Noch verwickelter wird die

Lage, wenn es einen innern und äußern Kreis gibt, von denen etwa einer oder beide seitwärts nach einer oder verschiedener Richtung schreiten, oder wenn bei solchen Verhältnissen eine Katze zwei Mäuschen oder auch zwei Katzen ein Mäuschen zu haschen haben.

11. **Das letzte Paar herbei!** Eine Anzahl Paare, etwa 4—6, stehen hintereinander und vor ihnen stellt sich der Häscher auf. Dieser sagt: „Das letzte Paar herbei! Eins, zwei, drei." Beim letzten Worte laufen die einzelnen des letzten Paares nach beiden Seiten im großen Bogen vorwärts, um sich später wieder durch Händefassen zu vereinigen. Während sie dies erstreben, sucht der Häscher hiervon einen durch einen leichten Schlag zu fangen. Gelingt ihm dies, so stellt er sich mit dem Gefangenen als erstes Paar vorn an und der nicht getroffene ist der neue Häscher. Fängt jedoch der Häscher vor der Wiedervereinigung keinen, so stellt sich das Paar vorn an, und der Häscher hat weiter zu haschen, bis er sich Ablösung verschafft hat. Dieses Spiel heißt auch „Fang schon," „Böckchen schiele nicht," „Wittmann," „Nadel und Zwirn," „Kapitän."

12. **Schafe aus, der Wolf ist da.** Ein Spieler ist der Wolf, der sich hinter irgend einen Gegenstand zu verstecken hat und zum Zeichen, daß er in seiner Höhle ist, „Rugh!" schreit. Die übrigen machen sich nun auf, den Wolf mit Vorsicht zu suchen und sobald einer von ihnen denselben bemerkt hat, ruft er: „Der Wolf ist da!" und eilt wie alle übrigen zum vorher bestimmten Freimal. Der Wolf bricht bei diesem Rufe aus seinem Versteck hervor, um eines der Schäfchen zu fangen, das ihn für das fernere Spiel abzulösen hat.

13. **„Das Knötel geht 'rum, seht euch nicht um!"** Die Gespielschaft steht im Kreise Schulter an Schulter, das Gesicht nach innen und beide Hände hinten auf dem Rücken. Einer geht außen herum mit einem Plumpsack und sagt: „Das Knötel geht 'rum, seht euch nicht um! Und wer sich umsieht, bekommt einen Hieb." Hierbei teilt er Klapse an die aus, die sich umdrehen, sodann drückt er ganz heimlich den Plumpsack einem Spieler in die Hände und setzt, ehe er in den Kreis eintritt, seinen Rundgang so lange fort, bis dieser seinem Nachbar zur linken oder rechten den Plumpsack fühlen läßt. Letzterer flieht schleunigst um den Kreis herum, bis er in die entstandene Lücke einschlüpfen kann; denn so lange hat er die Schläge des Plumpsackes zu fürchten.

14. **Kämmerchenvermieten.** Jeder Spieler wählt sich einen Standort, etwa einen Baum, eine Hausecke, ein Turngerät und dergl. außer einem, der von Platz zu Platz geht und anfragt: „Ist kein Kämmerchen zu vermieten?" Indes wechseln die Spieler ganz nach Belieben gegenseitig ihre Plätze. Der Platzsucher ist bestrebt, bei dieser Gelegenheit ein Kämmerchen zu erhaschen und, wer hierbei leer ausgeht, ist der neue Platzsucher. Findet ein solcher nach langem vergeblichen Bemühen keinen Platz, so hat er das Recht, zu rufen: „Alle Kämmerchen sind zu vermieten!" wobei alle sofort ihre Plätze zu wechseln haben und, wer nun leer ausgeht, ist der neue Sucher.

15. **Der Abt ist nicht zu Hause.** Die Spieler setzen sich mit Ausnahme eines, der den Abt vorstellt, in 2 Reihen auf mit den Lehnen zusammengestellte Stühle, oder im Turnsaale Rücken gegen Rücken auf 2 nebeneinander gestellte Schwebestangen. Der Abt trägt in der Hand einen Stab und eine Klingel, geht der Reihe entlang und singt:

Der Abt ist nicht zu Hause,
er ist auf einem Schmause,
und wenn er wird nach Hause kehr'n,
wird man schon die Klingel hör'n.

Beim letzten Worte hält er an und klopft mit dem Stabe vor einem Gespielen auf dem Boden, worauf dieser mitsingend ihm zu folgen hat. Dies wird fortgesetzt, bis alle dem Abte folgen. Dieser führt sie nunmehr weit von den Plätzen weg. Klingelt er alsdann, so läuft die ganze Gefolgschaft auseinander und eilt mit dem Abte zugleich nach den Sitzen; denn wer keinen bekommt, erhält Klingel und Stab und ist nunmehr Abt.

16. **Schwarzer Mann.** Den Spielern auf der einen Seite des Platzes steht auf der andern ein Genosse, „der schwarze Mann," gegenüber. Dieser ruft: „Fürcht' ihr euch vor dem schwarzen Mann?" Worauf der Chor antwortet: „Nein!" und dabei hinüber auf die andere Seite läuft. Bei dieser Gelegenheit sucht der entgegeneilende schwarze Mann mit einem leichten Schlag Gefangene zu machen. Jedoch darf er hierbei nicht wieder zurücklaufen. Wer gefangen wurde, ist nunmehr Gehilfe des schwarzen Mannes und fängt mit. Beide Teile laufen jetzt aber von der entgegengesetzten Seite aus. Dieses Hinüber- und Herüberlaufen wird so lange fortgesetzt, bis alle gefangen sind. Bei welchem dies zuletzt eintritt, der ist für das nächste Spiel der „schwarze Mann."

17. **Fangball.** Werfen des Balles entweder senkrecht in die Höhe oder im Bogen an eine Wand und Fangen desselben mit der linken oder rechten oder mit beiden Händen. Beim Doppelball werden zwei Bälle nacheinander oder gleichzeitig zum Auffangen in die Höhe geworfen.

18. **Zuwerfen des Balles,** s. S. 278, Nr. 1 und 2.

19. **Königsball,** s. S. 278, Nr. 3.

20. **Werfen im Kreise mit mehreren Bällen,** s. S. 278, Nr. 4.

B. **Spiele für Kinder von 10—12 Jahren.**

21. **Guten Morgen, Herr Fischer,** s. S. 277.

22. **Abschlagen des Zweiten,** s. S. 277.

23. **Jakob, wo bist du?** (Die beiden Blinden.) Zwei Spielern werden die Augen verbunden, der eine ist der Herr und hat einen Plumpsack in der Hand, der andere ist der Diener Jakob, die übrigen bilden einen weiten Kreis oder, wenn der Spielraum nicht groß ist, nehmen die Plätze ein, wo einer der beiden Blinden sich stoßen könnte. Nachdem diese beiden hin- und hergeführt worden sind, werden sie losgelassen und der Herr fragt: „Jakob, wo bist du?" Dieser antwortet: „Hier!" Ersterer eilt der Stelle zu, woher der Ruf ertönte um den Diener zu fangen und zu züchtigen. Dieser verläßt jedoch

ſchleunigſt leiſe ſeinen Platz, was den Herrn nötigt, wieder von neuem zu fragen. Trifft dieſer ſeinen Jakob durchaus nicht, ſo kann er die Binde abnehmen, den Diener ergreifen und abſtrafen. Um die beiden Blinden vor Schaden zu bewahren, wird ihnen, ſobald ſie in Gefahr ſind, ſich zu ſtoßen, zugerufen: „Es brennt!“ Nachdem der Diener gefangen oder beſtraft iſt, treten zwei neue Spieler in den Kreis.

24. **Die goldene und die faule Brücke.** Zwei Spieler reichen ſich die Hände und heben ſie, um damit eine Brücke anzudeuten, verſtändigen ſich auch insgeheim, wie ſie heißen wollen, z. B. der eine Feuer, der andere Waſſer oder Himmel und Erde oder Wurſt und Schinken ꝛc. Die übrige Geſpielſchaft kommt im Gänſemarſch, ſich an den Hüften faſſend, heran und begehrt Durchlaß, wobei folgendes Zwiegeſpräch geſungen oder geſprochen wird:

Wir ſoll'n die goldne Brücke bauen.
Wer hat ſie denn zerbrochen?
Der Goldſchmied mit ſeinem jüngſten Töchterlein.
Kriecht alle durch! Kriecht alle durch!
Der letzte wird gefangen
Mit Spießen und mit Stangen.

Nunmehr zieht die Reihe unter der Brücke weg und der letzte wird durch Niederlaſſen derſelben abgetrennt und heimlich gefragt, ob er zum Feuer oder zum Waſſer wolle. Je nach ſeiner Entſcheidung ſtellt er ſich hinter den rechten oder linken Brückenhalter. Wird bemerkt, daß die Loſung bekannt iſt, ſo verſtändigen ſich letztere ſofort wieder über eine neue. Iſt ſchließlich der letzte gefangen, ſo umfaßt jeder hintenſtehende die Hüfte ſeines vordern und die beiden Brückenhalter faſſen ſich feſt mit den Händen, worauf ein Ziehkampf der Parteien beginnt. Verloren hat die Partei, die über einen auf der Erde gemachten Strich hinübergezogen wird. In manchen Gegenden muß alsdann die unterlegene Partei noch Spießruten laufen.

25. **Glucke und Geier.** 6 bis 10 Spieler ſtehen hintereinander und haben ſich an den Hüften gefaßt, der vorderſte iſt die Glucke und alle nachfolgenden die Küchlein. Erſtere iſt bemüht, dieſelben vor dem Geier zu ſchützen, der alle Mittel anwendet, um ein ſolches zu erfaſſen. Je nachdem nun die Glucke dem Geier entgegentritt, haben die Küchlein bald links, bald rechts zu ſchwenken, um ſich nicht erwiſchen zu laſſen; denn ſobald es dem Geier gelingt, eines zu ergreifen, ſo iſt's demſelben verfallen und hat ſofort auszutreten.

26. **Wolf im Garten.** In einem großen, auf dem Erdboden gezogenen Kreis, dem Garten, ſteht der Wolf, der denſelben nicht mit einem Schritt überſchreiten darf, wenn er nicht zurückgeſchlagen ſein will. Die übrigen Spieler befinden ſich außerhalb des Kreiſes. Hier darf ihnen der Wolf nichts anhaben. Sie ſprechen oder ſingen:

Ich wollt' gern in den Garten geh'n,
wo ſchöne große Kohlköpf' ſteh'n,
wenn nur der böſe Wolf nicht käm'
und mich an ſeine Stelle nähm'.
Schneid' Kohl ab! Schneid' Kohl ab!

Hierbei ahmen sie die Bewegungen des Kohlabschneidens nach und suchen auch in den Garten, also in das Bereich des Wolfs, zu huschen. Wer hierbei ergriffen wird, löst den Wolf ab.

27. **Der Vogelhändler.** Ein Spieler ist der Vogelhändler, ein zweiter der Käufer, alle übrigen sind Vögel, welche auf der Erde sitzen und denen der Händler einen Vogelnamen gegeben hat. Der Käufer begehrt einen bestimmten Vogel z. B. einen Fink. Ist derselbe vorhanden, so wird auch ein Preis hierfür ausgemacht und indem der Käufer die verlangte Summe zahlen will, ruft der Händler: „Fink, flieg aus, komm aber wieder nach Haus!" Der Vogel entflieht nun, und der Händler jagt ihm nach, um ihn einzufangen. Gelingt ihm dies, so ist er sein Eigentum und führt ihn an einen bestimmten Ort des Spielplatzes in sein „Vogelhaus". Gelingt ihm dies nicht und kann der Vogel wieder zurück auf seinen Platz kommen, so ist er frei. Sind alle Vögel verkauft, so ist das Spiel zu Ende.

28. **Fuchs aus dem Loch.** Der Fuchs bekommt einen besondern Raum als seine Höhle, sein Freimal angewiesen. Alle übrigen Spieler bewegen sich ganz zwanglos auf dem Platze und haben in der Hand einen Plumpsack. Verläßt der Fuchs seine Höhle, so hat er zu rufen: „Fuchs aus dem Loch!" Ferner hat er stets auf einem Beine zu hüpfen. Unterläßt er das eine oder das andere, so wird er mit dem Plumpsack wieder zurückgetrieben. Gelingt es ihm, einen Genossen bei seinem Umherhüpfen mit seinem Plumpsack zu treffen, so ist dieser sofort Fuchs und wird von den übrigen in die Fuchshöhle getrieben. Auch wird derjenige Fuchs, der sich in die Höhle treiben läßt. Jedoch hat dieser zuvor erst Spießruten zu laufen. Die Gespielschaft stellt sich hierbei in 2 Reihen einander gegenüber auf, die der betreffende zu durchlaufen hat, wobei jeder versucht, ihm mit dem Plumpsack einen Schlag auf den Hintern oder in die Waden zu geben. Verboten ist das Schlagen auf den Rücken und ganz besonders auf den Kopf. Auch gilt hier oder da, daß der Fuchs, nachdem er dreimal erfolglos die Höhle verlassen, dann Spießruten zu laufen hat.

29. **Plumpsackverstecken.** Die Spieler stehen im enggeschlossenen Kreise, das Gesicht nach außen, die Hände hinter dem Rücken in Bereitschaft den herumgeschickten Plumpsack zu fassen und weiter zu geben. Ein durchs Los bestimmter Außenstehender ist der Sucher des Plumpsacks. Dieser wirft denselben einem Spieler zu und damit nimmt das Spiel seinen Anfang. Der Plumpsack wandert nun schnell von Hand zu Hand hin und her, je nachdem sich der Sucher bewegt. In wessen Händen derselbe gefunden wird, der ist Sucher. Wer den Plumpsack in der Hand hat, während der Sucher in der Nachbarschaft darnach sucht, der kann ihm einen Schlag geben, nur muß er dies sehr schnell thun und das Tuch augenblicklich wieder hinter die Reihe bringen; denn wenn es der Sucher erhascht, so hat der Schläger denselben abzulösen.

30. **Versteckens.** Der Sucher, der vielleicht durch Los oder durch einen Auszählreim gewonnen worden ist, stellt sich mit dem Gesicht gegen das bestimmte Mal, etwa einen Baum, eine Hausecke, hält die Augen zu und zählt laut bis 20, 30 ꝛc., je nachdem es vorher bestimmt wurde, und schließ-

lich ruft er noch: „Eins, zwei, drei, ich komm!“ In dieſer Zeit ſuchen alle übrigen ein Verſteck auf. Iſt dies geſchehen, ſo ruft man: „Gut!“ Im andern Falle: „Noch nicht!“ und der Sucher hat weiter zu „blinzen“. Haben ſich alle verſteckt, ſo geht er auf die Suche und wen er hierbei erblickt, den ruft er laut aus, läuft dann zum Mal zurück und ſagt: „N. N. angeſchlagen!“ wenn ihm nicht der geſehene zuvorgekommen iſt und das Mal unter dem Rufe: „Eins, zwei, drei, erlöſt!“ berührt hat. Jener ſucht weiter, bis er alle gefunden hat, oder ſich dieſelben durch freiwilliges Verlaſſen des Verſteckes und durch Berühren des Mals ſelbſt erlöſt haben. Erlöſen ſich alle ſelbſt, ſo hat der Sucher nochmals zu blinzen, während im andern Falle der zuletzt Angeſchlagene der Sucher wird.

31. **Tag und Nacht**, ſ. S. 41.

32. **Das Zuwerfen mehrerer Bälle als Parteiſpiel**, ſ. S. 278, Nr. 5.

33. **Das Zuwerfen als Reiterſpiel**, ſ. S. 278, Nr. 6.

34. **Balljagd**, ſ. S. 279, Nr. 7.

35. **Das Bärenſpiel**, auch die Geis oder die Wachtel genannt. Die Spieler, mit Bällen (oder auch mit kurzen Wurfſtöcken, Steinen) verſehen, ſtehen im Halbkreis und jeder bezeichnet ſeinen Standpunkt durch einen Stein, eine kleine Grube u. dgl. Im Mittelpunkte des Kreiſes iſt die Hütte, beſtehend aus einem Stein, worauf ein Holz, der Bär (Ziege, Wachtel) genannt, ſo liegt, daß es leicht heruntergeworfen werden kann. Ein durch Abzählen oder durch das Los gewonnener Hüter ſteht neben der Hütte und hat den Bär aufzulegen, wenn er von einem der im Halbkreiſe Stehenden, die der Reihe nach von ihrem Platze aus zu werfen haben, heruntergeworfen wird. Trifft keiner, ſo ruft der Hüter: „Lauft alle!“ und alle Werfer haben nach einem vorher feſtgeſtellten, etwa 20 Schritt entfernten Mal zu laufen, dasſelbe mit den Händen zu berühren, ihre Bälle aufzuheben und zurück nach einem ihrer Plätze zu eilen, von welchen mittlerweile der Hüter ſchon einen beſetzt hat; wer daher übrig bleibt, iſt nunmehr Hüter. Wirft jedoch einer den Bär herunter, ſo ruft der Hüter: „Der Bär kommt!“ und alle Werfer verlaſſen ihre Plätze, holen ihre geworfenen Bälle, ſchlagen damit einmal auf die Hütte und eilen zurück. Da jedoch auch jetzt der Hüter einen Platz in Beſchlag genommen hat, ſo wird ebenfalls der übrigbleibende Hüter. Bewirkt jedoch der Wurf nur, daß der Bär, ohne herunterzufallen, auf der Hütte aufhüpft, ſo ruft der Hüter: „Der Bär brummt!“ legt das Holz wieder zurecht und das Werfen wird weiter fortgeſetzt.

36. **Prellball.** Mitten auf dem Spielplatze wird in eine Vertiefung ein gegen 45 *cm* langes und genügend breites Holz (ein Stein thut's auch) gelegt, ſo daß die Hälfte darüber hervorragt. Auf das aufliegende Ende wird der Ball gelegt und auf das freie Ende ſchlägt der Schläger kräftig mit einem ſtarken paſſenden Stock, ſo daß der Ball hoch in die Luft geprellt wird. Die übrigen Spieler ſtehen zuvörderſt im Kreiſe etwa 10 Schritte vom Loche entfernt und ſind nach dem Prellen beſtrebt, den Ball aufzufangen. In dieſer Zeit muß der Schläger ſeinen Platz verlaſſen, mit ſeinem Stocke auf die Plätze aller derjenigen klopfen, die nach dem Balle gelaufen ſind, hierauf

aber schnell zurückkehren und seinen Stab hurtig in die Grube stellen. Wird er, bevor dies geschehen ist, mit dem Ball geworfen oder wird der Ball eher ins Loch zurückgebracht, so verliert er den Schlag, der auf den übergeht, der den Ball aus der Luft fängt, oder der mit dem aufgehobenen Balle den Schläger damit wirft, oder der den Ball ins Loch zurückbringt, bevor der Schläger es besetzt hat.

37. **Steht alle!** Für jeden Spieler wird ein Loch in der Größe einer Faust, entweder in einer Reihe oder in ungeordneter Weise vor- und nebeneinander gegraben. Dieselben sind etwa eine Handbreite voneinander entfernt. Jeder macht das seine durch eine besondere Einlage kenntlich. Ein Spieler rollt nun in einer Entfernung von 2 oder 3 Schritten den Ball nach den Löchern, die die übrigen in einem Dreiviertelkreis umstehen. Fällt der Ball in ein Loch, so laufen alle von den Löchern weg, nur derjenige nicht, in dessen Grube der Ball liegt. Dieser, den wir A nennen wollen, läuft schnell hinzu, ergreift den Ball und ruft: „Steht alle!" Auf diesen Ruf haben alle augenblicklich zu stehen, und er hat das Recht nach dem ersten besten, der B heiße, zu werfen. Trifft er ihn *nicht*, so ist der erste Gang des Spieles vorüber. Alle kehren zu ihren Löchern zurück und dem A wird zur Strafe ein Steinchen in die Grube gelegt. Trifft er ihn aber, so nimmt B so schnell als möglich den Ball auf und ruft gleichfalls: „Steht alle!" denn jeder hat das Recht, sich von dem, der Werfer ist, so lange zu entfernen, als der Ball nicht in seinen Händen ist. Alle stehen und B wirft wieder nach irgend einem, nach C. Trifft er ihn nicht, so endigt der Gang und B bekommt ein Steinchen ins Loch. Trifft er ihn aber, so macht es C wie sein Vorgänger, er ergreift den Ball und ruft den laufenden zu: „Steht alle!" In gleicher Weise wird weiter gespielt. — Oft kommt es vor, das einer werfen soll, der es nicht gern wagen mag, weil er keine Fertigkeit im Treffen hat, deshalb ist es ihm erlaubt, jemanden, vielleicht D, durch Zuwinken aufzufordern, statt seiner zu werfen. Stimmt dieser zu, so wirft er demselben den Ball zu, in dieser Zeit fliehen alle D, bis er ruft: „Steht alle!" Dieser hat das Recht einen zu werfen. Fehlt D, so geht ein neuer Gang an, jedoch bekommt er einen Stein in die Grube. Fehlt D nicht, so kann der Getroffene selbst werfen oder übertragen. Wer 6 Steinchen im Loche hat, wird damit gestraft, daß sich seine Mitspieler in 2 Reihen, 24 Schritt voneinander aufstellen und den strafbaren in die Mitte nehmen und einer nach dem andern mit dem Balle einen Wurf nach ihm thut. Gesetze: 1. Das Rollen des Balles geschieht von den Spielern nach ihrer Größe. Jeder hat das Recht, dreimal zu rollen, ist dann der Ball noch nicht in ein Loch gefallen, so kommt ein anderer an die Reihe. Es geschieht, wenn die Löcher nicht in einer Reihe gemacht sind, abwechselnd von den 4 Seiten her, und jeder Spieler muß von einer andern Seite her den Ball nach den Löchern rollen. 2. Kein Spieler darf eher rufen „steht alle!" bis der Ball in seinen Händen ist, und keiner von den übrigen darf dann noch einen Schritt weiter laufen. Thut er es dennoch, so muß er auf Verlangen des ersten, die Schritte zurück gehen. 3. Derjenige Spieler, in dessen Loch der Ball gerollt wurde, stellt sich beim Wurfe neben die Löcher, alle

in der Folge getroffenen dahin, wo der von ihnen abgeprallte Ball liegt. Alle diese Spieler haben dann noch das Recht, von dem genannten Standpunkte einen Sprung nach der Person hinzuthun, nach welcher sie werfen wollen, um ihr näher zu kommen. Dagegen steht es jedem, nach welchem der Wurf geschieht, frei, ihm durch alle möglichen Biegungen und Wendungen des Körpers auszuweichen.

C. Spiele für Kinder über 12 Jahre.

38. **Drittenabschlagen**, s. S. 277, Nr. 5. — 8.

39. **Holland, Seeland.** Ein Ort des Spielplatzes wird als das feste Land bezeichnet. Wer von den Spielern dasselbe betritt, gilt als gefangen. Vor demselben stehen 2 Schiffer, die sich mit den Händen halten, in See, um einen Fisch, einen der umherlaufenden Spieler, zu fangen und aufs Land zu bringen. Da sich derselbe loszappeln darf, so ist er schlimmsten Falles ans Land zu tragen. Sind 2 Gefangene gemacht, so bilden diese ein weiteres Schiff für den Fischfang, und dies setzt sich in gleicher Weise fort, bis der ganze See ausgefischt ist. Kann ein Paar ihren Gefangenen nicht bewältigen, so lassen sie den Notruf: „Holland, Seeland!“ erschallen und die übrigen Schiffe haben dann zu Hilfe zu kommen.

40. **Der Fischzug.** Nachdem sich die Spieler in 2 Parteien geteilt haben, stellen sie sich auf den äußern Malen des Spielplatzes einander gegenüber, und die eine Reihe, die das Netz darstellt, faßt mit den Händen zusammen. Auf den Zuruf eines Spielers: „Wir fischen!“ wechseln beide Abteilungen laufend ihre Plätze. Wer hierbei von der geschlossenen Reihe festgehalten wird, sich in den Maschen des Netzes verfängt, gilt als gefangen und tritt für die Dauer des Spiels beiseite. Beim nächsten Durchzuge bilden die früheren Fische das Netz. Bei solcher Abwechselung wird so lange gespielt, bis schließlich die eine Reihe alle Spieler eingebüßt hat Beim Rückschleppen der im Netze hängen gebliebenen Fische darf das Netz die Hände lösen, die übrigen Fische dürfen jedoch den gefangenen nicht helfen.

41. + **Bärenschlagen.** (Freiwolf, Urbär.) Alle Spieler sind mit einem Plumpsack versehen, und einer derselben ist der Urbär, dem ein Freimal (eine Höhle) angewiesen ist. Verläßt er dasselbe, so hat er zu rufen: „Der Bär kommt!“ Zunächst hat er auf einem Beine zu hüpfen, bis er mit seinem Plumpsack, den er auch werfen darf, einen getroffen und damit zum 2. Bär gemacht hat. Dieser wird nun unter Plumpsackschlägen in die Höhle getrieben. Der Bär begibt sich auch in dieselbe. Beide Bären fassen mit den innern Händen einen Plumpsack, brechen aus der Höhle vor, wobei der Urbär sagt: „Es kommt der Bär mit einem Jungen!“ Alle sind bestrebt, das letztere zu schlagen, während der Urbär dasselbe zu schützen sucht. Wer jedoch hierbei von ihm geschlagen wird, wird dadurch ebenfalls Bär. Die beiden andern Bären lassen los, eilen mit dem neuen zur Höhle, um den Plumpsackschlägen zu entgehen. Beim weiteren Verlassen der Höhle sagt nunmehr der Urbär: „Es kommt der Bär mit zwei Jungen.“ Je nachdem es ausgemacht wird, kann es der Urbär bis zu 4, 5 Jungen bringen. Wer dann zuletzt Bär wird, ist für das folgende Spiel der Urbär. Regel ist, daß

der Urbär nicht zu ſchlagen iſt, ſondern nur die Jungen. Außerhalb der Höhle haben jederzeit die Bären ſich gegenſeitig mit den Plumpſäcken zu halten, ſobald irgendwie dieſe Verbindung aufhört, werden ſie in die Höhle geplumpſackt. Ein müder Bär kann „mit Gunſt“ während eines Fanges in der Höhle bleiben. Der Urbär hat nur ſo lange zu hüpfen, als er noch keinen jungen hat.

42. + **Bärentreiber.** Ein Spieler iſt der Bärenführer, der an einer kurzen Leine einen Genoſſen, den Bären, führt. Dieſer läuft auf allen vieren und gebärdet ſich wie ein Bär. Alle Mitſpieler ſind beſtrebt, ihn zu necken und mit dem Plumpſack zu ſchlagen, was der Führer durch Plumpſackſchläge zu verhüten ſucht. Wer hierbei getroffen wird, wird nunmehr Bär und der frühere Bär Bärentreiber.

43. **Schlaglaufen.** Die Spieler ſtellen ſich in 2 Reihen A und B in einer Entfernung von 30—50 Schritte einander gegenüber. Der erſte von A geht nach B hinüber, wo alle die Arme vorgeſtreckt halten, um hier durch 3 leichte Schläge auf die Hand einen zur Verfolgung herauszufordern. Hat er den letzten Schlag erteilt, ſo muß er ſchnell ſich drehen und zu ſeiner Reihe zurücklaufen; denn der geforderte läuft hinter ihm her, um ihn zu fangen. Gelingt dies, ſo hat der erſtere zur Reihe B zu gehen und iſt deren Gefangener. Im andern Falle iſt der Verfolger der Gefangene von A. Nunmehr kommt der erſte von B herüber zu A und fordert in gleicher Weiſe heraus. Das Spiel wird ſo lange fortgeſetzt, bis alle gefangen ſind. Die Abteilung hat gewonnen, welche zuerſt alle Gegner gefangen hat. Es iſt noch zu bemerken, daß die 3 Schläge beim Fordern ganz verſchiedenen gegeben werden können; nur wer den dritten Schlag erhält, hat zu verfolgen.

44. **Diebſchlagen.** Die Spieler ſtehen in 2 Parteien etwa 80 Schritt einander gegenüber; die einen ſind die Diebe, die andern die Häſcher. Zwiſchen ihnen, 30 Schritt von den Dieben, alſo 50 Schritt von den Häſchern wird ein Stab in die Erde geſteckt und darauf ein leicht wegzunehmender Gegenſtand (Mütze, Tuch u. dgl.) gehängt. Auf ein gegebenes Zeichen z. B. Zuſammenſchlagen der Hände oder Zuruf, laufen je ein Dieb und ein Häſcher gleichzeitig aus. Der Dieb erfaßt die Mütze, macht kehrt und läuft zu ſeiner Partei zurück. Der Häſcher dagegen bemüht ſich, ihn einzuholen und zu ſchlagen, wodurch dieſer ſein Gefangener wird. Holt er ihn aber nicht ein, ſo iſt der Häſcher der Gefangene des Diebes. Haben alle gelaufen, ſo werden die Rollen gewechſelt. Die Partei, die in beiden Gängen die meiſten Gefangenen gemacht hat, hat das Spiel gewonnen.

45. **Barrlaufen.** Hierzu iſt ein viereckiger Platz von 20—40 Schritt Breite und 30—50 Schritt Länge nötig. Die Größe desſelben iſt nicht blos von der Anzahl der Spieler, ſondern auch von ihrem Alter abhängig. Die Grenzen ſind ſichtbar durch eingeritzte Linien in den Boden oder durch Malſtangen anzuzeigen. Durch Wahl ſcheidet ſich die Geſpielſchaft, die nicht unter 16 und nicht über 30 betragen möchte, in 2 Parteien, die ſich auf die Schmalſeiten des Platzes einander gegenüberſtellen. Dieſe Seiten bilden alſo die feindlichen Lager A und B. Jeder hat das Recht durch einen

leichten Schlag mit der Hand aus der Schar der Gegner Gefangene zu machen. Er ist hierzu jedoch nur dann berechtigt, wenn er sein Lager *später* verließ als sein Gegner; denn die Hauptregel des Spiels ist: *jeder darf von seiner Gegenpartei jeden schlagen, der früher als er ausgelaufen ist.* Um dies immer genau feststellen zu können, ist für beide Parteien je ein Schiedsrichter sehr erwünscht. Wenn es Streit über das zeitigere oder spätere Auslaufen gibt und derselbe nicht durch Zeugen entschieden werden kann, hebt sich derselbe. Bei Beginn des Spiels geht ein Spieler aus einem Lager bis in die Mitte des Platzes, es möge dies N aus A sein und fordert einen seiner Gegner, den O aus B heraus. Dieser hat ihm bis auf 2 Armlängen Abstand gegenüber zu treten und eine Hand vorzustrecken, auf welche der Forderer, also N aus A, drei Schläge so rasch oder so langsam, wie er will, gibt. Beim letzten Schlage hat dieser aber schleunigst zu seinem Lager zurückzueilen; denn der Geforderte, O aus B, ist scharf hinterdrein, um ihn zum Gefangenen zu machen. Dem N aus A kommt jedoch aus seinem Lager Hilfe, was den O aus B nötigt, die Verfolgung aufzugeben und in sein Lager zurückzueilen; seinen Verfolgern werfen sich aus seinem Lager, also aus B, ebenfalls Spieler entgegen und treiben jene zurück. Auf solche Weise entsteht ein lebendiger Laufkampf von Hin- und Hereilenden, bei welchem jedoch niemals die angegebene Hauptregel außer acht zu lassen ist. Da ein Genosse den andern in gleichem Lager durch späteres Hervorbrechen aus dem Lager zu sichern, zu decken hat, so ist es sehr von Nutzen, wenn immer nur einer oder verhältnismäßig wenige zur Deckung eines Bedrohten hervoreilen, damit im Lager für alle Fälle Deckung bleibt. Wird bei solchem Kampfe ein Gegner geschlagen, vielleicht aus A, so geht derselbe hinüber auf die rechte Seite der Grenze des feindlichen Lagers. nimmt einen Anlauf und springt von der Mallinie ab und so weit vor, als es ihm möglich ist; denn wo er niederspringt, ist der Ort seines Gefängnisses. Dasselbe ist also für beide Parteien auf der rechten Grenzlinie. Der Gefangene streckt nach seiner Partei den rechten Arm aus, um seine Befreiung zu erleichtern. Dieselbe tritt ein, wenn ein Parteigenosse ihn berühren kann, ohne daß ihn seine Gegner daran hinderten. Wird ein zweiter Gefangener gemacht, so reiht sich dieser dem ersten an die rechte Seite und beide reichen sich die Hände; denn geschieht dies nicht, so können nicht beide auf einmal befreit werden, sondern lediglich nur der, welcher berührt wurde. Hat eine Partei drei Gefangene, so hat sie das Spiel gewonnen. Beim folgenden Spiele wechseln die Parteien ihre Plätze. Sobald ein Gefangener gemacht worden ist, so ruft der Schläger: „Halt!“ und das Spiel kommt so lange zum Stehen, bis ersterer sein Gefängnis ersprungen hat. In dieser Zeit ist alles weitere Schlagen und Erlösen ungiltig, vielmehr gehen alle Spieler in ihr Mal zurück. Geschieht jedoch eine Gefangennahme auf beiden Seiten zugleich, so gilt beides. Dies ist auch der Fall, wenn gleichzeitig eine Befreiung und eine Gefangennahme stattfindet. Die Befreiung der Gefangenen bringt das Spiel nicht zum Stehen, wohl aber, wenn der Befreier gleichzeitig einen Gegner schlagen, also eine Gefangennahme ausführen

konnte. Der Befreier kann die Befreiten unbehelligt ins Mal zurückbringen. Die Verfolgung kann selbst bis ins feindliche Lager fortgesetzt werden, sobald dem Verfolgten von seiner Partei keine Hilfe kommt. Herrschen bei der Gefangennahme Meinungsverschiedenheiten, so entscheidet der Schläger, ob er getroffen oder fehlgeschlagen hat. Das Auslaufen geschieht nach keiner bestimmten Ordnung, sondern nach freiem Ermessen.

Der Anfang des Spiels wird auch anders, als hier angegeben, beliebt. Hier begnügt man sich mit gegenseitigem Ausschwärmen bis in die Nähe des gegnerischen Mals, also findet kein Herausfordern statt, dort verlangt man sogar, daß der Herausfordernde bis an die gegnerische Mallinie herankommt. Der Geforderte legt sich dann weit vor, um zum Auslauf bereit zu sein, indes müssen beide Füße hinter der Malgrenze bleiben.

Geübten Barrläufern wird der **Fahnenbarrlauf** großes Vergnügen gewähren. Jede Partei pflanzt vor ihrer Mallinie ungefähr 10—15 Schritte in der Mitte eine Fahne auf (ein Stock mit einem Taschentuch oder einer Mütze thut's auch). Gelingt es einem Spieler, die Fahne der Gegner ungeschlagen in sein Lager zu bringen, so hat seine Partei damit das Spiel gewonnen. Im übrigen gelten die Regeln des Barrlaufens.

46. + **Ringender Kreis.** Eine Gespielschaft von 6—10, die sich gegenseitig fest mit den Händen gefaßt hält, bildet einen Kreis und stellt in die Mitte eine oder mehrere Keulen. Alle versuchen sich nun gegenseitig so an die Keulen heranzubringen, daß einer von ihnen eine Keule umwirft. Dieser hat sofort auszuscheiden, und das Ziehen beginnt in gleicher Weise von neuem, bis endlich nur einer, der Sieger, übrig bleibt In Ermangelung von Keulen genügt auch ein in den Boden gesteckter Stab.

47. + **Burg- oder Thurmball.** Die Spieler stehen im geöffneten Kreise, und inmitten desselben ist die Burg, eine aus vier Stangen zusammengestellte Pyramide. Neben derselben steht der Wächter. Dieser stößt zunächst den neben der Burg liegenden Ball mit einem Fuße fort. Jeder Spieler im Kreisumfange, in dessen Nähe der Ball zu liegen kommt, sucht denselben so zu stoßen, daß er die Burg umwirft, was der Wächter zu verhüten sucht. Dieser hat sich daher immer in der Nähe der Burg aufzuhalten. Wer dieselbe jedoch umwirft, verläßt den Kreis und wird Wächter. Bei wem der Ball auf der rechten Seite aus dem Kreise hinausrollt, der hat den Ball zu holen und denselben seinem rechten Nachbar vor die Füße zum Stoß hinzulegen, ebenso derjenige, über dessen Kopf hinaus der Ball fliegt; denn fliegt der Ball hoch, so kann er auch mit den Händen zurückgeschlagen werden. — Zu diesem Spiele eignet sich am besten ein nicht zu schwerer Vollball, weniger ein Hohlball.

48. + **Fußball,** s. S. 139—144.

49. **Grenzball.** Die Gespielschaft theilt sich in 2 Parteien, und setzt für jede ein Angriffs- und ein Endmal fest. Erstere sind bei kleinern Spielern 20, bei größeren 40 Schritte voneinander entfernt, letztere liegen 80—100 Schritte auseinander. Bei Beginn stehen beide Parteien auf

ihrem Angriffsmal und welche Partei den ersten Wurf hat, wird durch das Los entschieden. Bei jedem folgenden Spiele beginnt jedoch die Partei das Werfen, die gewonnen hat. Der Ball wird geworfen und von der Gegenpartei aufgefangen oder, was besser ist, mit flacher Hand zurückgeschlagen; denn von der Linie aus, auf welcher der Ball aufgefangen wird, oder beim Zurückschlagen den Boden zuerst berührt, geschieht der neue Wurf. Das Rollen des Balles gilt nicht. Fiel daher der Ball vor der Partei nieder, so rückt sie beim folgenden Wurfe um soviel vor, fiel er hinter derselben nieder, um soviel zurück. Sieger ist die Partei, die zuerst den Ball über das gegnerische Endmal hinausbringt. Die Partei, die einen „verworfenen Ball" zuerst aufhebt, hat das Wurfrecht. In solchem Falle kann also eine Partei, wenn sie flink ist, sofort ihren Fehler durch einen zweiten bessern Wurf quitt machen. Im übrigen werfen beide Parteien regelmäßig abwechselnd. Klug ist es, wenn der Ball immer dahin geworfen wird, wo die Aufstellung der Gegner am mangelhaftesten ist. — Beim Einüben des Spiels lasse man das Werfen nach einer bestimmten Reihenfolge vornehmen, dagegen geschehe das Aufnehmen des Balles ganz nach Belieben. Ein Vollball für kleinere Spieler im Durchmesser bis zu 15 *cm*, für größere bis 25 *cm* sind für dieses Spiel sehr geeignet. Auch kann es mit einem Schleuderballe gespielt werden, nur walte Vorsicht beim Aufhalten des fliegenden Balles, was dann besser mit den Armen oder den Beinen geschieht, als mit den Händen.

Ändert man dieses Grenzballspiel dahin ab, daß ein großer Hohlball zwar mit den Händen und Armen aufgefangen, aber nur mit den Füßen gestoßen werden darf, so hat man noch ein sehr unterhaltendes Fußballspiel.

50. + **Kreisball**, s. S. 279.

51. + **Treibball**, auch Sauball, Geierspiel genannt. In der Mitte des Spielplatzes wird eine Grube von etwa einem Fuß Durchmesser und $^1/_2$ Fuß Tiefe ausgegraben und in einem Abstand von etwa 5 – 6 Fuß rings im Kreise davon so viel kleine Grübchen als Spieler, deren es bis 20 sein können, vorhanden sind, weniger eins. Die Löcher können 2—3 Schritt voneinander entfernt sein, wodurch sich ja auch die Entfernung des Kreises vom großen Loche bestimmt. Jeder Spieler hat einen $^3/_4$ bis 1 *m* langen Stock, und der hierzu nötige Ball, die Sau, ist faustdick. In Ermangelung eines Balles ist auch ein Spund angängig. Alle Spieler halten nun ihre Stäbe in das Mittelloch, in dem auch die Sau liegt und zählen 1, 2, 3, werfen dieselbe aus der Grube und suchen mit ihren Stöcken eins der kleinen Löcher zu besetzen. Wer keins bekommt, ist der Treiber. Dieser ist nunmehr bestrebt, die Sau wieder in das Mittelloch zu treiben, woran ihn die andern Spieler durch Zurückschlagen derselben verhindern. Es darf der Ball jedoch nur mit dem Stock geschlagen, nie mit dem Fuße gestoßen werden. Durch Vorstellen des Stockes sucht der Treiber die Sau vor den Schlägen der andern zu schützen. Dringt der Treiber mit seiner Sau in den Kreis ein, so darf er nicht herausgestoßen werden, wohl aber haben die Spieler alles daran zu setzen, um die Sau wieder aus dem Kreise hinauszuschlagen; denn so wie es

dem Treiber gelingt, sie in das Mittelloch zu bringen, ist das Spiel zu Ende. Ist der Ball außerhalb des Kreises, so darf kein Spieler sein Loch verlassen, wenigstens muß er mit einem Fuße dasselbe berühren, wenn er die Sau forttreibt. Ist aber die Sau im Kreise, so kann er ganz nach Belieben sein Loch verlassen, muß aber auch gewärtig sein, daß der Treiber sein Loch besetzt. Dieser hat nämlich jederzeit das Recht, eine unbesetzte Grube der Umstehenden, die mit ihrem Stocke den Ball wegzuschlagen suchen, mit seinem Stabe zu besetzen. Dann ist derjenige sofort Treiber, dessen Loch besetzt wurde. Es darf daher auch keiner seine Grube mit den Füßen bedecken. Ist die Spielgesellschaft groß, so können auch 2 oder 3 als Treiber thätig sein, natürlich muß es dann auch ebenso viele Bälle geben und es sind 2 oder 3 Löcher weniger zu machen, als es Spieler gibt.

Das Spiel wird auch in folgender Weise eröffnet. Alle Spieler halten ihre Stäbe in das Mittelloch und umkreisen dasselbe links oder rechts, wobei von 1—12 gezählt oder ein Vers gesungen wird. Am Schluß desselben wird der Ball aus der Grube geworfen und jeder muß nach einem vorher bestimmten Male laufen, dieses mit dem Stabe berühren und dann eins der kleinern Löcher zu gewinnen suchen. Wer keins bekommt, ist Treiber.

52. **Dreiball**, so genannt, weil nur 3 Spieler nötig sind. Von diesen ist einer (A) der Herr, der Schläger und die andern (B und C) die Diener oder Einschenker, d. h. Zuwerfer des Balles. 2 etwa 30—40 Schritt voneinander entfernte Male (M und N) werden von je einem Diener besetzt. A, im Male M stehend, beginnt das Spiel, indem er den ihm von B zugeworfenen Ball mit dem Ballholze nach dem Male N schlägt. Er hat das Recht zu 3 Schlägen, die er jedoch nicht alle zu thun braucht. Schon nach dem ersten Schlage kann er, wenn derselbe günstig war, nach dem gegenüberliegenden Male laufen, ja er darf dies sogar thun, ohne den Ball geschlagen zu haben, nur hat er dann zu befürchten, daß sein Diener ihn mit dem aufgegriffenen Balle wirft. Hat er glücklich das Mal N erreicht, so hat ihm C den Ball einzuschenken, der nunmehr von N nach M hingeworfen wird. So geht es von einem Male zum andern, daher hat auch A immer sein Ballholz mitzunehmen. Der Herr wird Diener 1., wenn ein Ball im Fluge aufgefangen wird, 2., wenn er während des Laufes getroffen wird, 3., wenn er bei allen drei Schlägen den Ball verfehlt, und 4., wenn er vergißt, das Ballholz in das andere Mal mitzunehmen. An seine Stelle tritt der Diener, welcher den Ball im Fluge auffing, der den Läufer mit dem Balle traf, dessen zugeworfenen 3 Bälle der Schläger fehlte, in wessen Male der Schläger das Ballholz zurückließ.

53. **Vierball.** Dieses Spiel ist dem vorigen ähnlich, jedoch sind hier 4 Spieler (A, B, C, D) nötig. Hier gibt es auch 2 etwa 30—40 Schritt voneinander entfernte und durch Steine bezeichnete Male, M das Schlagmal und N das Laufmal. Durch das Los werden die Rollen der Schläger A und B, des Einschenkers C und des Läufers D verteilt. A und B stellen sich am Schlagmal M auf, wenige Schritte seitwärts davon C und

D begibt sich an das Laufmal N. C hat den Ball einzuschenken, d. h. emporzuwerfen und A als erster Schläger ihn mit dem Ballholze nach dem Laufmal N zu schleudern. Ihm sind 3 Schläge gestattet, nach dem dritten muß er, gleichviel ob er gut oder schlecht getroffen hat, das Ballholz schnell dem zweiten Schläger, B, geben und so schnell als möglich nach dem Laufmal eilen und wenn möglich, d. h. wenn D den Ball noch nicht aufgehoben hat, auch wieder zurück zum Schlagmal. Hat nämlich D schon den Ball in seiner Hand, so würde sich A beim Zurücklaufen der Gefahr aussetzen, von D getroffen zu werden, deshalb bleibt er in solchem Falle am Laufmal und wartet den nächsten Schlag des B ab, der ihm Gelegenheit zum ungefährdeten Zurücklaufen gibt. Trifft nämlich D den Schläger während des Laufens oder hat er den hinausgeschleuderten Ball mit den Händen aufgefangen, bevor er die Erde berührte, so wird A Läufer, B erster, C zweiter Schläger und D Einschenker. Nimmt ein Schläger bei seinem Laufe das Ballholz mit, so hat er es zurückzubringen und von neuem auszulaufen. Sucht der Einschenker den Schläger damit zu täuschen, daß er die Bewegung des Einschenkens macht, ohne den Ball zu werfen, der Schläger aber einen Schlag mit dem Ballholz ausführt, so wird dies als giltiger Schlag betrachtet.

54. **Das deutsche Ballspiel.** Hierzu wird auf dem Spielplatze ein Spielfeld von 60—80 Schritt Länge und 40—50 Schritt Breite abgegrenzt (Abb. 52). In der Nähe der einen Seite wird das 10—15 Schritt breite Schlagmal AB abgesteckt, 2 Schritt von seiner linken Seite das Laufmal C, ist die Gespielschaft zahlreich, so ist in gleicher Weise ein solches auch rechts anzubringen. Dem Schlagmale gegenüber ist das ferne Laufmal DE. Die Linie FG und HJ sind die Seitengrenzen. Die Zahl der Spieler sei eine gerade und betrage bis 20. Dieselben haben sich in 2 gleiche Parteien zu wählen, davon wird bei Beginn durchs Los die eine die herrschende und die andere die dienende. Erstere hat den Ball mit dem Ballholz fortzuschlagen und die andere darf ihn nur auffangen und ins Schlagmal befördern. Beide Parteien sind unaufhörlich gegeneinander thätig: die herrschende sucht stets herrschend zu bleiben, und die dienende geht immer darauf aus, die herrschende aus ihrer bevorzugten Stellung zu verdrängen und sich selbst an ihre Stelle zu setzen.

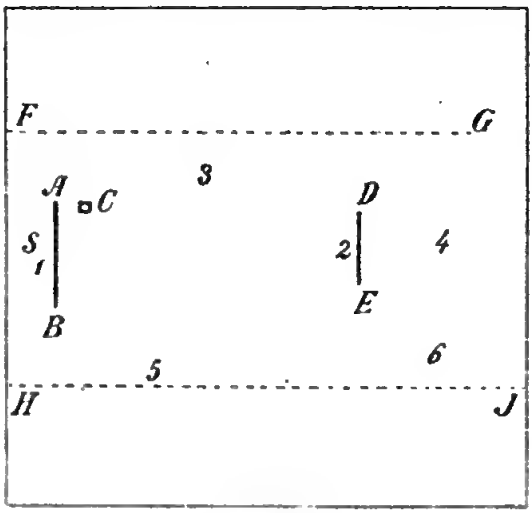


Abb. 52.

Treten z. B. 12 Spieler zuſammen, ſo gibt es 6 Herren und 6 Diener. Erſtere ſtellen ſich hinter dem Male A B auf, letztere verteilen ſich über den Platz, jedoch geſchehe dies nach Maßgabe ihrer Geſchicklichkeit im Werfen und Auffangen des Balles. Namentlich hat der Einſchenker (1 in der Abb.) eine wichtige Rolle. Er hat dem jedesmaligen Schläger, S, den Ball „einzuſchenken," d. h. ein wenig über Kopfhöhe emporzuwerfen, und der Schläger hat ihn nun mit dem Ballholze nach dem Laufmal D E fortzuſchleudern. Der Schläger läßt nach dem Schlage das Schlagholz fallen und tritt ſofort in das nahe Laufmal C. Dabei muß er beurteilen, ob er noch ſoviel Zeit hat, ungefährdet nach dem fernen Laufmale D E zugelangen, bevor der Ball niederfällt, oder bevor er ſelbſt von dem Diener, der ihn aufgenommen, getroffen werden kann. Iſt ihm dies gelungen, ſo hat er im Male D E wiederum zu ermeſſen, wann er unbehelligt in das Mal A B zurücklaufen kann. Im Anfange des Spiels wird die Ordnung der Schläger vereinbart, aber ſo wie alle einmal Schläger waren, richtet ſich die Reihenfolge nach Maßgabe der früheren oder ſpätern Zurückkunft vom Male D E. Die Diener haben den geſchleuderten Ball aufzufangen oder aufzuheben. Sie haben daher nach dem Augenmaß zu beurteilen, wo er niederfallen wird, und da ſie an verſchiedenen Punkten aufgeſtellt ſind, ſo eilt der nächſtſtehende hinzu, um ihn aufzufangen. Gelingt es ihm nicht, ſo hat er den aufgehobenen Ball ſo ſchnell als möglich einem Genoſſen oder auch dem Einſchenker zuzuwerfen. Im andern Falle, wo der Ball aus der Luft, bevor er zur Erde niederfiel, aufgefangen wird, iſt damit die dienende Partei zur herrſchenden geworden. Ein Gleiches tritt 2., ein, wenn ein Diener, der gerade den Ball hat, einen laufenden Schläger mit dem geworfenen Balle trifft, und 3., wenn der Ball ins Schlagmal gebracht wird in einer Zeit, wo kein zum Schlagen berechtigter Spieler vorhanden iſt. Es kann nämlich vorkommen, daß nur noch ein Schläger im Schlagmale iſt. Dieſer hat die Aufgabe, die übrigen Schläger aus dem Laufmale zu erlöſen und deshalb heißt er der Löſer. Dieſer hat das Recht außer den allen übrigen Schlägern zum voraus geſtatteten 2 oder 3 Schlägen, noch 2 beſondere zu beanſpruchen. Es ſteht ihm dann frei, bis zum letzten ihm zuſtehenden Schlage den ihm vom Einſchenker aufgeworfenen Ball nicht anzunehmen. Das jedesmalige Aufheben des Balles führt eine Verzögerung herbei, die es den Schlägern vielleicht ermöglichen kann, ins Schlagmal zurückzukehren. Den letzten Schlag muß er aber annehmen und wird der Ball von den Dienern ins Schlagmal gebracht, bevor ein Schläger angekommen iſt, ſo tritt der angegebene Wechſel ein. Die herrſchende Partei geht ihres Vorrechts verluſtig 1., wenn einer ihrer Partei den Ball angreift, 2., wenn einem Schläger beim Schlagen das Schlagholz aus der Hand fliegt, 3., wenn er das Schlagholz mit fortnimmt, 4., wenn er beim Laufen die Grenzlinien F G und H J überſchreitet. Ferner gelten noch folgende Regeln: a) der Einſchenker darf ſich beim Fangen oder Zuwerfen des Balles von ſeinem Male entfernen, will er aber einen Schläger werfen, ſo kann dies nur von ſeinem Platze aus geſchehen, b) die übrigen Diener ſind in keiner

Weiſe auf einen beſtimmten Platz gebunden, c) einen ſchlecht eingeſchenkten Ball braucht der Schläger nicht anzunehmen, d) haben die Parteien gewechſelt, ſo kann der, durch welchen der Sieg herbeigeführt wurde, das Recht des erſten Schlägers beanſpruchen, falls er es nicht dem bisherigen Einſchenker überlaſſen will. — Der Hinlauf zum Laufmale geſchieht am ſicherſten, wenn einmal der Aufſchenker den ihm zugeworfenen Ball nicht fing, der Rücklauf bei einem guten Schlage. — Will man entſcheiden, welche Partei am beſten geſpielt, ſo zähle man bei jedem Gange die Zahl der Schläge ſämtlicher Schläger oder merke die Zeit an, während welcher jede Partei herrſchend war.

Verzeichnis der Spiele.

Abſchlagen des Dritten 277.
Abſchlagen des Zweiten 277.
Abt (der) iſt nicht zu Hauſe 297.
Adam hatte 7 Söhne 295.
Akinatinda 39.
Alle Vögel fliegen 117, 118.
Anſchlagen 42.
Aporraxis-Spiel 45.
Aſſociation-Fußball 143.
Aſtragalenſpiel 41, 46.

Bärenſchlagen 118, 302.
Bärenſpiel 300.
Bärentanz 52.
Bärentreiber 303.
Balançoire 117.
Balldätſchen 255.
Balle à la crosse 122.
Balle au camp 122.
Balle au mur 118.
Balle au pot 118, 119.
Balle au tambourin 122.
Balle cavalière 118.
Balle en posture 118, 119.
Balljagd 279.
Ball mit Freiſtätten 123, 152.
Ball mit Handtrommel 122.
Ballon français 122, 126.
Ballonſpiel 47, 126.
Ballſpiel 30, 44, 54, 55, 59, 64, 65, 67, 68, 69, 73, 74, 75, 83, 90, 95, 98, 184, 215.
Ballſpiel im Ballhauſe 104, 245.
Balltanz 52.
Ballwerfen im Kreiſe 278.
Ballwerfen mit Stellungen 118, 119.
Bambuco 73.
Barchatlaufen 243.
Barett 122.
Barrlaufen 117, 174, 303.
Baſeball 75.
Batonnet 117.
Bibaſis 39.
Bickeln 181.
Bienentanz 84.
Bilboquet 117.
Billes 117.
Blättlen 176.
Blasrohr 180.
Blindekuh 40, 117, 171.
Blindenſpiel 32.
Blindlaufen 272.
Boccia 48, 196.
Bogenſchießen 49, 64, 86, 118, 180.
Bowls 148.
Brautlauf 216.
Brettſpiel 33, 42, 66, 178.
Brummkreiſel 37.
Buhurt 228.
Burgball 305.

Cache-tampon 117.
Cachonnet 117, 118.
Canadiſcher Schlagball 127.
Caſtagnetten 34.
Cerceau 117.
Chat et souris 118.
Chat-perché 117.
Chütrinda 40.
Colin maillard 117.
Coup ou la queue leu leu 118.
Course au fardeau 117.
Cricket 134.
Croquet 118, 122, 150.
Crosse au but 118.
Crosse canadienne 127.
Curgur-Tanz 58.
Curling 159.

Dameſpiel 33.
Deutſches Ballſpiel 308.
Diebſchlagen 303.
Dielküſtinda 39.
Diskuswerfen 48.
Doppelte Birne 88.
Drapeau 129.
Dreiball 307.
Dreibeinlaufen 272.
Dreifußſpiel 88.
Drei zu viel 277.
Drittenabſchlagen 277, 278.

Echasses 117.
Eherne Fliege 40.
Eierlaufen 272.
Eierleſen 271.

Einfache Birne 88.
Einstreicheſpiel 256.
Eiſenmännchen 295.
Elefantentanz 85.
Epegek 58.
Epervier 118.
Episkurosſpiel 45.
Epoſtrakismosſpiel 43.
Erraten 84.
Erwiſchen 117.

Fahnenbarrlauf 305.
Fahnenſpiel 129.
Faldafeykir 98.
Fandango 102.
Fangball 297.
Fangbecher 117.
Fahrt vom Eisberge 90.
Fechten 35, 50.
Federball 114, 118.
Feuertanz 94.
Fingerhaken 69.
Fiſcherſtechen 269.
Fiſchzug 302.
Fives 156.
Football 128, 139.
Foreſten 229.
Franzöſiſches Ballſpiel 122, 126.
Friedenstanz 70.
Fuchs aus dem Loch 117, 299.
Furet 117
Fußball 128, 139.
Fußſcheibenball 118.

Gänſedieb 294.
Gehen mit Balanciren 117.
Geierball 306.
Geierſpiel 171.
Gerade und Ungerade 32, 41, 68, 175.
Gerwerfen 118.
Gleich und Ungleich 32.
Glucke und Geier 118, 119, 298.
Goldene und faule Brücke 215, 298.
Golf 157.
Gouret 118.
Graces 118.
Grande thèque 122.
Grenzball 305.
Großes Kugelſpiel 48.
Grübchen graben 169.
Guavacan 72.
Guten Morgen, Herr Fiſcher 277.

Ha 69.
Häkelſpiel 39.
Härlinzupfen 172.
Hahnenkampf 53.
Hahnenwerfen 244.
Hammerwerfen 161.
Handſchlitten fahren 90.
Harpaſton-Spiel 45.
Haſchen 117, 171, 295.
Hefendurchſuchen 40.
Helküſtinda 38.
Herr von Ninive 293.
Hinkſpiel 89.
Hockey 155.
Holland, Seeland 302.
Hoſenlaufen 272.
Hringbrot 97.
Hüpfen 39.
Hurnuſſen 268.

Jakob, wo biſt du? 297.
Javelot 118.
Jeu de volant 118.
Jeux du jongleur 117.
Jongleurſpiele 117, 118.
Isboſſeln 267.

Kämmerchen vermieten 296.
Kampfſpiel 60.
Kanadiſcher Schlagball 80.
Kartenſpiel 198, 275.
Karuſſel 104, 239.
Katzenſtrebel 174.
Katze und Maus 117, 295.
Kauerhaſchen 295.
Kaufen und Verkaufen 181.
Kaulern 176.
Kegeln 117, 193, 266.
Keſſelball 118, 119.
Kinderraſſeln 36.
Kiſchitanz 85.
Klappern 36, 165.
Klootſcheten 267.
Kluckern 177.
Knöcheln 178.
Knöchelſpiel 117.
Knötel geht rum 117, 296.
Kochlöffellaufen 272.
Kolbenſpiel 74, 162.
Kolfspeel 162.
Kollabismus 40.
Komm mit 277.
Königsball 278.
Königs Töchterlein 294.
Kopfrennen 240.
Korrobery 57.
Korrobory 57.
Kranichtanz 46.
Kreisball 279.

Kreisel 34, 37, 117, 170.
Kriegstanz 53, 70.
Küchenwirtschaftspiel 184.
Kugelitrölen 196.
Kugelschlagen 122.
Kugelspiel 95.
Kugelwerfen 148.
κυνδαλισμος 43.

La crosse 80, 127.
Lalaspiel 66.
Langball 124.
Longue paume 122, 124.
Lanzen werfen 64, 66, 118.
Laufen 33.
Lawn tennis 123, 144.
Letztes Paar herbei 296.

Mail 114, 123, 246.
Main chaude 117.
Marelle 118.
Marmeln 176.
Marmelspiel 117.
Maschspiel 50.
Mauerball 118, 122.
Mauerbrechen 117.
Meggerlen 178.
Mère Garuche 118.
Messen 171.
Messerwerfen 94.
Modern Rounders 153.
Morraspiel 32, 69.
Mweso spiel 86.

Netzball 122.
Nix in der Grube 294.

Osselets 117.
Ostrakinda 41.
Päärerstoßa 172.

Paille-maille 114.
Palet 117.
Paume au filet 122, 123.
Paviantanz 84.
Πενταλιθα 43.
Pfahlspiel 43.
Pfeilschießen 50, 86, 180.
Phainindaspiel 45.
Pigeon vole 117, 118.
Pigeon vole modifié 117, 118.
Plattenschießen 197.
Platzwechseln 171.
Plumpsack geht rum 171.
Plumpsackverstecken 46, 299.
Polo 50, 155.
Poursuite 117.
Poursuite traversée 116.
Prellball 300.
Prisoners Base 157.
Prisonniers 117.
Puppe 34, 37, 182.

Quatre coins 117
Quilles 117.
Quintanrennen 240.
Quoits 147.

Radschaukel 90.
Radtreiben 38, 173.
Raffball 45.
Raketspiel 157.
Rallye-paper 122, 129.
Rate, wer hat dich geschlagen 32, 117.
Reifenspiel 31, 38, 117, 118.
Reifenspringen 173.
Reifentanz 93, 225.
Reifentreiben 38, 173.
Reifenwerfen 38.
Reiterball 31, 46, 118, 278.
Ring 88, 245.
Ringbrud 96.
Ringel, Ringel, Reihe 293.
Ringelspiele 117.
Ringelstechen 180.
Ringen 33, 50, 51, 64, 65, 66, 69, 83, 86, 87, 89, 95.
Ringender Kreis 305.
Ringfahren 267.
Ringlaufen 267.
Ringreiten 266.
Ringrennen 240.
Ringschnellen 173.
Ringspiele 69.
Ringwerfen 90, 147, 173.
Ritterspiel 258.
Rolandsreiten 267.
Rondes 117.
Rounders 152.
Roßkampf 96.
Rugby-Fußball 140.
Russische Schaukel 90.

Sabot 117.
Sackhüpfen 272.
Sauball 118, 121, 192, 306.
Saut à la corde 117.
Schachspiel 98, 179.
Schafe aus, der Wolf ist da 296.
Schaggun 192.
Schaukel 117.
Scheibenball 118, 121.

Scheibenspiel 117.
Scheiben werfen 48, 197.
Scherbenspiel 41.
Schifferstechen 34, 269.
Schirken 7.
Schlaglaufen 303.
Schlauchhüpfen 39.
Schlittenfahren 218.
Schlittschuhlaufen 90, 92, 219.
Schneeschuhe 91.
Schneidezeck 117, 295.
Schnellern 176.
Schnitzeljagd 129.
Schönophilindaspiel 40.
Schottische Mail 157.
Schusserspiel 176.
Schwarzer Mann 215, 297.
Schwertertanz 93, 165, 224.
Schwimmen 64, 84, 97.
Schwimmen in der Brandung 66.
Schwungseil 38.
Seilhüpfen 64, 84, 117.
Seilziehen 38.
Sequidilla 102.
Skaperda 38.
Spanischer Langball 99.
Sperberspiel 118, 119.
Spiel der Fliegenden 68.
Spiel mit 5 Steinen 43.
Spielzeug 34, 37, 166, 169, 184.
Springen 33, 83.
Stäbchenspiel 69, 117.
Stängeln 42, 176.
Steckenpferd 37, 167.
Stehkampf 39.
Steht alle 119, 301.
Steinschieben 43.
Steinspiel 42.
Steinstoßen 242, 258.
Steinwerfen 95.
Steinwerfen auf dem Eise 159.
Stelzengehen 38, 64, 117, 172.
Stille Blindekuh 40.
Stöckeln 176, 192.
Strebkatze 174.
Streptindaspiel 43.
Strickschaukel 38, 90.
Strick ziehen 56.
Stübchen vermieten 117.
Studum 192.

Tabakslaufen 272.
Tag und Nacht 41, 171.
Tanefua 65.
Tanz 46, 54, 59, 60, 63, 64, 65, 69, 71, 72, 73, 83, 85, 86, 87, 97, 102, 103, 200.
Taubentanz 90.
Tellerlaufen 272.
Thurmball 305.
Thurmspiel 88.
Tir à l'arc 118.
Tjost 228.
Tobeln 178.
Tockenspiel 182.
Toku 56.
Topfspiel 40, 46.
Topingspiel 55.
Torfsodenlaufen 271.
Toupie 117.
Treibball 306.
Trieblen 178.
Tschangan 50, 193.
Turnier 104, 227.

Udzi 69.
Uraniaspiel 45.

Versteckens 40, 171, 255, 299.
Vierball 307.
Vike-Vaka 96.
Vogelhändler 299.

Waffentanz 55.
Wandballspiel 156.
Wasserlaufen 272.
Werfen um die Wette 41.
Werfen ins Grübchen 41.
Wer ist schneller? 277.
Wettlaufen 67, 84, 87, 92, 241, 242.
Wettrennen 51, 92.
Wettwerfen 95.
Wichtelspiel 172.
Winter vertreiben 93, 222.
Wippen 38.
Wolf im Garten 293.
Wolf und Schaf 171.
Würfel 32.
Würfelspiel 33, 42, 69, 84, 165, 178.
Wurfspießwerfen 49.
Wurfzabel 179.

Zabelspiel 178.
Zecken 295.
Ziehkampf 174.
Zielkugelspiel 117, 118.
Ziellaufen 270.
Zielwerfen 102, 244.
Zirlin-Mirlin 172.
Zuwerfen des Balles 278.

Verlag von A. Pichler's Witwe & Sohn,
Buchhandlung für pädagogische Litteratur.
Wien und Leipzig.

Gymnastik für die Jugend

von **GutsMuths.**

Unveränderte Ausgabe der ersten, im Jahre 1793 erschienenen Auflage veranstaltet

von **Gustav Lukas,**

Leiter des k. k. Turnlehrerkurses und der k. k. Universitäts-Turnanstalt, Mitglied der Wiener Prüfungskommission für das Lehramt des Turnens an Mittelschulen und Lehrerbildungsanstalten.

1893. 8°. Broschirt 17 Bogen mit 11 Tafeln. Preis 2 M. = fl. 1.20.

Deutsche Turner.

Porträts in künstlerischer Ausführung.

Format 32—45 *cm*, Bildfläche 20—24 *cm*.

Ed. Angerstein * Bier * Eiselen * Euler * Georgii * Goetz GutsMuths * Jahn * Kloss * Lion * Martens * Maul Ravenstein * Spieß * Vieth * Wassmansdorff.

16 Bilder in eleganter Mappe M. 8.50 = fl. 4.25. — (Einzelne Bilder exclusive Emballage 50 Pf. = 25 Kreuzer.)

Der im Vergleich zu andern Porträt-Collectionen so ungewöhnlich billige Preis könnte manchen Leser zur Ansicht verleiten, daß dieser wohlfeile Preis nur auf Kosten der Ausführung erzielt sei. Die vorliegenden Urteile hervorragender Männer der deutschen Turnerschaft bürgen dafür, daß die Ausführung der Porträts trotz ihres niedrigen Preises eine künstlerisch vollendete ist.

Liederreigen für das Schulturnen.

Von **Wilhelm Buley,** Turnlehrer an den k. k. Staatsanstalten in Linz.

2. verm. Aufl. 15 Bog. mit 70 Reigen und 236 Fig. geb. M. 3.50 = fl. 1.75.

Bei der Bedeutung des Reigens im Turnen der Knaben und Mädchen, die schon unser Altmeister Spieß mit richtigem Blicke erkannt hatte, kann die vorliegende Sammlung von Liederreigen umsomehr auf das freudigste begrüßt werden, als sie die erste Schrift ist, die diesen Stoff erschöpfend behandelt.

Die Unterscheidung der Reigen für Knaben oder Mädchen, oder in solche, die von Knaben oder Mädchen vorgenommen werden können, ist eine zweckmäßige, da sie den Lehrer vor Mißgriffen schützt, denen er sonst leicht ausgesetzt sein könnte, indem für Knaben hauptsächlich nur Reigen mit kräftigen Schrittreihen, für Mädchen aber Reigen mit zierlichen und mehr künstlichen Bewegungen passen.

Bei der Besprechung von Liederreigen kommen zwei Momente zur Betrachtung: das turnerische und musikalische. Was den turnerischen Teil betrifft, so ist lobend zu erwähnen, daß die turnsprachlichen Ausdrucke in allen Fällen richtig gewählt und die einzelnen Reigen nicht planlos aneinander gereiht sind, indem sie nach der Schwierigkeit der dazu verwendeten Schrittarten und Ordungsübungen methodisch geordnet erscheinen. Die technische Anlage der Reigen, von denen mit Recht die größere Anzahl für Mädchen bestimmt, ist eine gelungene, in dem kleinem Rahmen von 70 Reigen das Gebiet der Ordnungsübungen und Schritt[illegible] sie in der Volks- und Bürgerschule zur [illegible] kommen, in den Hauptmomenten zur [illegible] treten ist. Deutsche [illegible]

Das Turnen in der Volks- und Bürgerschule sowie in den Unterklassen der Mittelschule. Bearbeitet von **Wilh. Buley** und **Karl Yagt.** I. Teil: die ersten fünf Schuljahre der Volksschule. 3. Aufl. 1893. 10 Bog. mit 85 Fig. geh. 2 M. = 1 fl. — II. Teil: Das Turnen im 6.—8. Schuljahre. 2. Aufl. 1893. 12 Bog. mit 81 Fig. geh. 2 M. = 1 fl.

Die wichtigsten Ordnungs-, Frei-, Hantel- und Eisenstabübungen mit deren Befehlsweisen für den XV. Turnkreis, nebst Anhang der Prüfungsordnung für Gauvorturner dieses Kreises. Herausgegeben im Auftrage der Gauturnwarte Deutsch-Österreichs von **Wilh. Buley.** 2 Bog. mit 26 Fig. 2. Aufl. geh. 40 Pf. = 20 kr.

Wegweiser durch das Gebiet der Gerätübungen, insbesondere behufs Einführung einer einheitlichen Turnsprache auf diesem Gebiete im XV. Turnkreise. Herausgeg. v. **Wilh. Buley** u. **Karl Yagt.** 3 Bog. mit 33 Fig. geh. 60 Pf. = 30 kr.

Ausgeführte Lehrpläne für das Turnen der Knaben und Mädchen an Volks- und Bürgerschulen Österreichs. Herausgegeben von **Wilh. Buley,** Turnlehrer. 3. Aufl. 7 Bog. mit 109 Fig. geh. M. 1.20 = 60 kr.

Methodik des Turn-Unterrichts. Von Professor **Rich. Kümmel,** Turnlehrer an der k. k. Lehrer- u. Lehrerinnen-Bildungsanstalt in Wien. 8 Bog. mit zahlr. Figuren. geh. M. 1.60 = 80 kr.

Turnschule. Anleitung zur Erteilung des Turn-Unterrichts an Volks- u. Bürgerschulen von **Franz Kaiser.** 3. Aufl. 10 Bog. mit 58 Abbildungen. geh. 2 M. = 1 fl.

Antike und moderne Gymnastik. Vergleichende Betrachtungen und Vorschläge. Von **H. Wickenhagen,** Gymnasiallehrer in Rendsburg. 8 Bog. geh. M. 1.50 = 75 kr.

Das Turnen in Schule und Verein mit Zugrundelegung des Schulturnwesens in [illegible]lesien. Von **Rab. Keller.** 1½ Bog. [illegible]0 Pf. = 30 kr.

[illegible]anisation des Turnunterrichts [illegible]ukas, Turnlehrer. 1 Bog. geh. [illegible]20 kr.

Grundriß einer Theorie des Turnens [illegible] **Jara Pavel.** Der Einheit der de[illegible] Turnsprache wegen durchgej. von Ka[illegible] Waßmannsdorff.

I. Band: (Der Freiübungen 1 Tei[illegible] 2 großen Tabellen. 16 Bog. geh. 4 M. = 2 [illegible]

II. Band: (Der Freiübungen 2. T[illegible] Die Ordnungsübungen. 19 Bog. geh. 4 M. = 2 fl.

Friedrich Ludwig Jahn. Sein Leben und Wirken nebst einer Blütenlese aus seinen Werken. Von **Wilhelm C. Schram.** geh. 60 Pf. = 30 kr.

Die Ordnungsübungen für Knaben nach dem Exerzier-Reglement für die k. k. [illegible]truppen bearbeitet v. **H. Breitenhuber** und **J. J. Henter.** 2 Bog. mit einer T[illegible] geh. 80 Pf. = 40 kr.

Die Einrichtung der Turnplätze für Stadt- und Landschulen von Turnlehrer **Rob. Keller.** Mit 64 Gerätzeichnungen. geh. M. 1.60 = 80 kr.

Jugendspiele und Schülerwanderungen. Eine vom Kreisturnrate des XV. deutschen Turnkreises (Deutsch-Österreich) mit dem ersten Preise gekrönte Schrift von **Max Guttmann,** Turnlehrer. 2 Bog. geh. 50 Pf. = 25 kr.

Von den Turnspielen. Von **Mart. Watzger,** Turnlehrer. 2½ Bog. geh. 80 Pf. = 4[illegible] kr.

Spielbuch. 400 Spiele u. Belustigungen f[illegible] Schule und Haus. Ges. v. **Jos. Ambros.** 9. Aufl. 10 Bog. geb. M. 1.20 — 60 kr

Anleitung zur Ertheilung des Schwimm-Unterrichts. Mit besonderer Rücksicht auf den theoretischen Vorunterricht, zunächst für Lehrer, sowie für Lehrer- und Lehrerinnen-Bildungsanstalten verfaßt von **A. Graf van Buanaccarsi di Pistoja.** Mit 31 Holzschn. 2. Aufl. 8 Bog. geh. M. 2.40 = fl. 1.20.

Praktische Anleitung zum Schlittschuhlaufen von Prof. Dr. **Gustav Hergel,** gep[illegible] Turnlehrer. 3 Bog. geh. 50 Pf. = 25 kr

Theorie der Fechtkunst. Nebst einer [illegible]leitung zum Hiebfechten u. zum prakti[illegible]n Unterricht. Von **C. Aibanesi.** Mit 12 [illegible]strationen. 13 Bog. geh. M. 2.40 = fl. 1.2[illegible]

K. und k. Hofbuchdruckerei Karl Prochaska in Teschen.

Stanford University Library
Stanford, California

In order that others may use this book, please return it as soon as possible, but not later than the date due.